

**PROFIL PARIWISATA KOTA BATU BERBASIS MULTIMEDIA  
MENGUNAKAN AUTOPLAY MEDIA STUDIO 7.5**



**TUGAS AKHIR**



**Disusun Oleh:  
PUPUT FIRDIANTO  
0752514**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL. MALANG  
MARET 2011**

**PROFIL PARIWISATA KOTA BATU BERBASIS MULTIMEDIA  
MENGUNAKAN AUTOPLAY MEDIA STUDIO 7.5**



**TUGAS AKHIR**

**Disusun Oleh:  
Nama : Puput Firdianto  
Nim : 0752514**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

Maret 2011

**LEMBAR PERSETUJUAN**  
**PROFIL PARIWISATA KOTA BATU BERBASIS MULTIMEDIA**  
**MENGGUNAKAN AUTOPLAY MEDIA STUDIO 7.5**



**TUGAS AKHIR**

*Disusun dan Diajukan Untuk Melengkapi dan  
Memenuhi Syarat-syarat Guna Mencapai Gelar Diploma Tiga*

**Disusun Oleh:**

**Nama : Puput Firdianto**  
**Nim : 0752514**

**Diperiksa dan Disetujui**



**Ketua Program Studi**  
**Teknik Listrik DIII**

**Taufik Hidayat, MT**  
**NIP. Y. 1018700151**

**Dosen Pembimbing**

**Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT**  
**NIP. Y. 1018800189**

**PROGRAM STUDI TEKNIK LISTRIK D III**  
**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**  
**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**  
**2011**

**ABSTRAK**  
**"PROFIL PARIWISATA KOTA BATU**  
**BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN**  
**AUTOPLAY MEDIA STUDIO 7.5"**

(Puput Firdianto, 07.52.514, TEKNIK KOMPUTER DIII,  
Dosen pembimbing : Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT)

Untuk mempermudah dalam pemaparan informasi mengenai Tempat Pariwisata Kota Batu maka dibuatlah sebuah profil berbasis multimedia yang didalamnya berupa fasilitas-fasilitas, Sarana dan alamat Tempat Pariwisata Kota Batu. Dan juga dapat memudahkan pengunjung untuk mengetahui sekilas tentang Tempat Pariwisata Kota Batu. Dengan masalah yang ada dapat diidentifikasi masalah pokok yang dihadapi yaitu bagaimana profil berbasis multimedia yang dibuat ini dapat berguna dan memberikan hasil yang optimal. Dalam merealisasikan pembuatan profil berbasis multimedia tersebut perangkat lunak yang digunakan adalah AutoPlay Media Studio 7.5, Macromedia Flas Profesional 8, AnvSoft Photo Flas Maker Profesional dan Adobe Photoshop CS. Dengan menggunakan perangkat lunak tersebut dapat dengan mudah dibuat suatu company profil atau profil berbasis multimedia karena didukung dengan plugin untuk video, gambar, suara, animasi flash, dan file dokumen.

Implementasi dari profil berbasis multimedia merupakan proses perubahan informasi menjadi sistem informasi yang dapat memudahkan user / pengguna maupun pengunjung untuk mengaksesnya dan mengoperasikannya. Tahapan ini merupakan lanjutan dari proses perencanaan dan analisis sistem, yaitu proses pemrograman perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi dan desain sistem. Dengan menggunakan perangkat lunak AutoPlay Media Studio 7.5, dapat dibuat berbagai macam program aplikasi berbasis multimedia yang interaktif dan yang membatasinya hanyalah dari kreatifitas kita.

Pengertian multimedia ditinjau dari struktur bahasa terdiri atas dua kata, yaitu "multi" yang berarti banyak atau beragam, dan "media" yang berarti perantara atau alat, sehingga jika digabungkan multimedia dapat diartikan sebagai banyak perantara atau beragam perantara. Sedangkan pengertian multimedia ditinjau dari teknologi komputer yaitu penggabungan beberapa media yang ditampilkan secara bersamaan yang terdiri atas teks, video, gambar dan suara.

**Kata Kunci :** Pariwisata Kota Batu, AutoPlay Media Studio, Profil berbasis Multimedia.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga kami selaku penyusun dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini yang berjudul **“PROFIL PARIWISATA KOTA BATU BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN AUTOPLAY MEDIA STUDIO 7.5”** dapat terselesaikan.

Adapun maksud dan tujuan dari penulisan laporan ini merupakan salah satu syarat untuk dapat menyelesaikan studi dan mendapatkan gelar Ahli Madya Jurusan Teknik Elektro D-III Konsentrasi Komputer ITN Malang.

Penyusun menyadari tanpa adanya kemauan dan usaha serta bantuan dari berbagai pihak, maka laporan ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Oleh sebab itu, penyusun mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Eng. Ir. Abraham Lomi, MSEE selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Ir. H. Taufik Hidayat, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro D-III ITN Malang.
3. Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
4. Sahabat-sahabat dan rekan-rekan yang tidak kami sebutkan satu-persatu, kami ucapkan banyak terima kasih atas bantuannya dalam proses Tugas Akhir yang telah kami kerjakan, begitu juga dengan penyelesaian laporan ini.

Usaha ini telah kami lakukan semaksimal mungkin, namun jika ada kekurangan dan kejanggalan dalam penyusunan, kami mohon saran dan kritik yang sifatnya membangun. Begitu juga sangat kami perlukan untuk menambah kesempurnaan laporan ini dan dapat bermanfaat bagi rekan-rekan mahasiswa pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Malang,

Penyusun

---

# DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
ABSTRAK .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Tujuan .....	2
1.4. Batasan Masalah .....	2
1.5. Metode Penelitian .....	3
1.6. Sistematika Penulisan .....	4
1.7. Tinjauan Pustaka.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	7
2.1. Pengertian Multimedia .....	7
2.2.1. Unsur-unsur Multimedia.....	8
2.2. Jenis-jenis Multimedia .....	9

2.3. Rekayasa Perangkat Lunak .....	9
2.3.1. Bagan Terstruktur .....	10
2.4. Tinjauan Perangkat Lunak .....	12
2.4.1. AutoPlay Media Studio 7.5 .....	12
2.4.1.1. Istilah-istilah Program AutoPlay Media Studio 7.5 .....	14
2.4.1.2. Area Kerja AutoPlay Media Studio 7.5 .....	15
2.4.2. Adobe Photoshop CS .....	17
2.4.3. Macromedia Flas Profesional 8 .....	18
<b>BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>20</b>
3.1. Analisa Sistem .....	20
3.2. Algoritma Program Aplikasi .....	21
3.2.1. Bagan Alir .....	21
3.3. Perancangan Sistem .....	22
3.4. Perancangan dan Desain Aplikasi Multimedia Interaktif .....	23
3.4.1. Desain Halaman Utama .....	24
3.4.2. Desain Halaman Menu Kota Batu .....	24
3.4.3. Desain Halaman Tempat Pariwisata .....	25
3.4.4. Desain Halaman Fasilitas .....	26
3.4.5. Desain Halaman Asal - usul .....	26
3.4.6. Desain Halaman Sarana .....	27
3.4.6. Desain halaman Video .....	27
3.5. Persiapan Pembuatan Aplikasi .....	28
3.5.1. Pemilihan Komposisi Warna .....	28



3.5.2. Pemilihan Font .....	29
3.5.3. Penentuan Ukuran Window Aplikasi .....	29
3.6. Proses Pembuatan Aplikasi .....	29
3.7. Pembuatan Tombol Interaktif.....	30
3.8. Pembuatan Link Page .....	32
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN HASIL.....</b>	<b>34</b>
4.1. Implementasi .....	34
4.2. Pengujian .....	34
4.2.1. Tampilan Halaman Utama (index).....	33
4.2.2. Tampilan Halaman Utama .....	35
4.2.2.1 Tampilan Halaman Profil Kota Batu .....	36
4.2.2.2 Tampilan Halaman Coban Rondo .....	36
4.2.2.3 Tampilan Halaman Coban Talun .....	37
4.2.2.4 Tampilan Halaman Pemandian Selecta .....	37
4.2.3.5 Tampilan Halaman Pemandian Songgoriti .....	37
4.2.3.6 Tampilan Halaman Pemandian Cangar .....	38
4.2.3.7 Tampilan Halaman Jatim Park I .....	38
4.2.3.8 Tampilan Halaman Jatim Park II .....	39
4.2.3.9 Tampilan Halaman BNS .....	39
4.2.3.10 Tampilan Halaman Agrowisata.....	40
4.3 Tampilan Halaman Fasilitas .....	40
4.3.1 Tampilan Halaman Fasilitas Coban Rondo .....	41
4.3.2 Tampilan Halaman Fasilitas Coban Talun .....	41
4.3.2 Tampilan Halaman Fasilitas Coban Talun .....	42

4.3.3 Tampilan Halaman Fasilitas Pemandian Selecta .....	42
4.3.4 Tampilan Halaman Fasilitas Pemandian Songgoriti .....	43
4.3.5 Tampilan Halaman Fasilitas Jatim Park I.....	43
4.3.6 Tampilan Halaman Fasilitas Jatim Park II .....	44
4.3.7 Tampilan Halaman Fasilitas BNS.....	44
4.3.8 Tampilan Halaman Fasilitas Agrowisata.....	45
4.3.9 Tampilan Halaman Fasilitas Pemandian Cangar .....	45
4.4 Tampilan Halaman Sarana .....	46
4.4.1 Tampilan Halaman Sarana Coban Rondo.....	46
4.4.2 Tampilan Halaman Sarana Coban Talun .....	47
4.4.3 Tampilan Halaman Sarana Pemandian Selecta.....	47
4.4.4 Tampilan Halaman Sarana Pemandian Songgoriti.....	48
4.4.5 Tampilan Halaman Sarana Pemandian Cangar .....	48
4.4.6 Tampilan Halaman Sarana Jatim Park I .....	49
4.4.7 Tampilan Halaman Sarana Jatim Park II .....	49
4.4.8 Tampilan Halaman Sarana BNS.....	50
4.4.9 Tampilan Halaman Sarana Argowisata .....	50
4.5 Tampilan Halaman Asal - Usul.....	51
4.5.1 Tampilan Halaman Asal - Usul Songgoriti.....	51
4.5.2 Tampilan Halaman Asal - Usul Cangar.....	52
4.5.3 Tampilan Halaman Asal - Usul Agrowisata .....	52
4.5.4 Tampilan Halaman Asal - Usul JATIM I .....	53
4.5.5 Tampilan Halaman Asal - Usul BNS .....	53
4.5.6 Tampilan Halaman Asal - Usul Coban Rondo.....	54

4.5.7 Tampilan Halaman Asal - Usul Coban Talun.....	54
4.5.8 Tampilan Halaman Asal - Usul Selecta.....	55
4.5.9 Tampilan Halaman Asal - Usul JATIM II.....	55
4.6 Tampilan Halam Video.....	56
4.6.1 Tampilan Halaman Video Coban Rondo.....	56
4.6.2 Tampilan Halaman Video Coban Talun.....	57
4.6.3 Tampilan Halaman Video Pemandian Selecta.....	57
4.6.4 Tampilan Halaman Video Pemandian Songgoriti.....	58
4.6.5 Tampilan Halaman Video Pemandian Cangar.....	58
4.6.6 Tampilan Halaman Video Agrowisata.....	59
4.6.7 Tampilan Halaman Video Jatim Park I.....	59
4.6.8 Tampilan Halaman Video Jatim Park II.....	60
4.6.9 Tampilan Halaman Video BNS.....	60
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	61
5.1. Kesimpulan .....	61
5.2. Saran-Saran .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	
<b>LAMPIRAN</b> .....	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Area Kerja AutoPlay Media Studio 7.5 .....	16
Gambar 2.2. Interface Adobe Photoshop CS .....	18
Gambar 2.3. Interface Macromedia Flash Profesional 8 .....	19
Gambar 3.1. Diagram Model Pembuatan Profil Pariwisata Kota Batu .....	20
Gambar 3.2. Bagan Alir Pembuatan Program.....	21
Gambar 3.3 Desain Halaman Utama .....	24
Gambar 3.4 Desain Halaman Menu Kota Batu.....	24
Gambar 3.5 Desain Halaman Tempat Pariwisata .....	25
Gambar 3.6 Desain Halaman Fasilitas .....	26
Gambar 3.7 Desain Halaman Asal - usul .....	26
Gambar 3.8 Desain Halaman Sarana .....	27
Gambar 3.9 Desain halaman Video.....	27
Gambar 3.10 Jenis Font yang digunakan .....	29
Gambar 3.11 Transisi/Animasi up normal, up highlight dan down normal pada tombol Interaktif "fasilitas" .....	31
Gambar 3.12 Membuat Tombol Interaktif Menggunakan "Button Maker" .....	32
Gambar 3.13 Penanganan Link Page.....	33
Gambar 3.14 Interface "Script Explorer" berisi perintah program .....	33
Gambar 4.1 Halaman Utama (awal).....	35
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Profil Kota Batu .....	36
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Coban Rondo .....	36
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Coban Talun .....	37

Gambar 4.5 Tampilan Halaman Pemandian Selecta .....	37
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Pemandian Songgoriti .....	38
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Pemandian Cagar .....	38
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Jatim Park I .....	39
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Jatim Park II .....	39
Gambar 4.10 Tampilan Halaman BNS .....	40
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Agrowisata.....	40
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Fasilitas Coban Rondo .....	41
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Fasilitas Coban Talun .....	42
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Fasilitas Pemandian Selecta .....	42
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Fasilitas Pemandian Songgoriti .....	43
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Fasilitas Jatim Park I.....	43
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Fasilitas Jatim Park II .....	44
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Fasilitas BNS .....	44
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Fasilitas Agrowisata.....	45
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Fasilitas Pemandian Cagar .....	45
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Sarana Coban Rondo.....	46
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Sarana Coban Talun.....	47
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Sarana Pemandian Selecta.....	47
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Sarana Pemandian Songgoriti.....	48
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Sarana Pemandian Cagar.....	48
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Sarana Jatim Park I .....	49
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Sarana Jatim Park II .....	49
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Sarana BNS .....	50

Gambar 4.29 Tampilan Halaman Sarana Agrowisata .....	50
Gambar 4.30 Tampilan Halaman Asal - Usul Songgoriti.....	51
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Asal - Usul Cangar.....	52
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Asal - Usul Argowisata .....	52
Gambar 4.33 Tampilan Halaman Asal - Usul JATIM I .....	53
Gambar 4.34 Tampilan Halaman Asal - Usul BNS .....	53
Gambar 4.35 Tampilan Halaman Asal - Usul Coban Rondo.....	54
Gambar 4.36 Tampilan Halaman Asal - Usul Coban Talun.....	54
Gambar 4.37 Tampilan Halaman Asal - Usul Selecta.....	55
Gambar 4.38 Tampilan Halaman Asal - Usul JATIM II.....	55
Gambar 4.39 Tampilan Halaman Video Coban Rondo.....	56
Gambar 4.40 Tampilan Halaman Video Coban Talun.....	57
Gambar 4.41 Tampilan Halaman Video Pemandian Selecta.....	57
Gambar 4.42 Tampilan Halaman Video Pemandian Songgoriti.....	58
Gambar 4.43 Tampilan Halaman Video Pemandian Cangar.....	58
Gambar 4.44 Tampilan Halaman Video Agrowisata .....	59
Gambar 4.45 Tampilan Halaman Video Jatim Park I .....	59
Gambar 4.46 Tampilan Halaman Video Jatim Park II.....	60
Gambar 4.47 Tampilan Halaman Video BNS .....	60

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol-simbol dasar Bagan terstruktur.....	11
Tabel 2.2. Istilah-Istilah dalam Program AutoPlay Media Studio 7.5 .....	14





## PENDAHULUAN

### 1.1. LATAR BELAKANG

Kota BATU adalah Kota kecil yang memiliki tempat Pariwisata begitu banyak, terletak di lereng gunung Panderman dengan udara yang sejuk sehingga kota Batu di juluki Kota Pariwisata. Namun dengan keterbatasan dalam mencari informasi tentang pariwisata yang ada di Kota Batu, mendorong saya untuk membuat informasi yang dengan mudah kita dapatkan.

Karena selama ini kita hanya mengetahui tempat – tempat pariwisata di kota Batu melalui media Cetak seperti Koran, Brosur, dan media Televisi atau radio. Dengan sistim informasi berteknologi Internet memudahkan kita dalam mengakses suatu informasi dimana saja dan kapan saja.

Pada Profil Berbasis Multimedia ini, akan dibahas berbagai informasi sekaligus pengetahuan tentang implementasi multimedia pada pembuatan profil yang berbasis pengolahan digital, mulai dari persiapan, pengambilan gambar, pengolahan gambar sampai menjadi materi informasi berupa Profil Multimedia interaktif yang disajikan secara offline melalui media komputer.

### 1.2. RUMUSAN MASALAH

Pada perancangan dan pembuatan Tugas Akhir ini masalah yang ditangani adalah bagaimana cara agar Kota Pariwisata Batu dapat di ketahui oleh seluruh kalangan masyarakat dengan tidak membedakan golongan Atas Atau Bawah. Merancang PROFIL PARIWISATA KOTA BATU dengan menggunakan software AUTOPLAY MEDIA STUDIO 7.5 dapat diakses dengan mudah di

internet kapan saja dan dimana saja. Selain itu bagaimana agar sistim informasi yang saya buat menarik dalam penyajiannya, sehingga dapat menarik para wisatawan atau turis untuk berkunjung ke Kota Pariwisata Batu.

### 1.3. TUJUAN

Adapun tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah untuk merancang dan membuat sebuah PROFIL TEMPAT PARIWISATA KOTA BATU berbasis multimedia yang dapat memudahkan kita dalam mengakses informasi pariwisata di kota batu dimana saja dan kapan saja.

### 1.4. BATASAN MASALAH

Pada Tugas Akhir ini batasan permasalahan yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Data yang ditampilkan dalam sistem informasi ini meliputi macam-macam tempat pariwisata di kota batu khususnya 5 tempat antara lain : Pemandian Cagar, Air Terjun Coban Rondo, Air Terjun Coban Talun, Pemandian Selecta, Jatim Park I dan Jatim Park II, Argo Wisata, BNS Dan Pemandian Songgoriti.
2. Software yang di gunakan adalah Autoplay Media Studio 7.5
3. Sistem keamanan untuk lalu lintas data di internet tidak di bahas

## 1.5. METODE PENELITIAN

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

### 1.Studi Literatur

Pengumpulan data dan informasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan PROFIL PARIWISATA KOTA BATU dengan mencari referensi dari berbagai sumber yang digunakan sebagai landasan teori untuk permasalahan yang dibahas.

### 2.Analisa Kebutuhan Sistem

Data serta informasi yang telah diperoleh akan dianalisa agar didapatkan hal-hal yang perlu ditampilkan dalam profil yang akan dibuat.

### 3.Perancangan Sistem.

Melakukan perancangan PROFIL PARIWISATA KOTA BATU dari data serta informasi yang telah diperoleh yang memudahkan kita untuk mendapatkan informasi tentang tempat pariwisata di kota batu dengan mudah.

### 4.Pembuatan Perangkat Lunak

Pada Tahap ini pengembangan perangkat lunak alat yang memberikan pengembang perangkat lunak dan programmer kemampuan untuk Buat fitur lengkap aplikasi Windows software multimedia interaktif menggunakan lingkungan drag-and-drop pengembangan visual.

## 5. Eksperimen dan Evaluasi.

Pada tahapan Eksperimen dan evaluasi ini aplikasi visual AutoPlay Media Studio lingkungan pengembangan pemrograman yang cepat membuat software lebih cepat dan memudahkan proses pengembangan perangkat lunak. Membangun multimedia software, bisnis perangkat lunak dan perangkat lunak aplikasi untuk digunakan pada Windows 7, Vista dan XP. Drag dan drop mengurangi teknologi pengujian perangkat lunak dan perangkat lunak prototipe beban dan meningkatkan kualitas perangkat lunak. pengembangan perangkat lunak Agile lebih mudah dengan lingkungan pengembangan yang cepat AutoPlay Studio aplikasi.

## 6. Penyusunan Buku

Menyimpulkan hasil perencanaan dan pembuatan profil serta penyempurnaan program dengan hasil pengujian, sehingga tersusunlah buku laporan Tugas Akhir.

### 1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

Setelah dilakukan proses pembuatan dan perancangan profil pada Tugas Akhir ini, mulai dari studi literatur, perencanaan, pembuatan, pengujian dan perbaikan, serta analisa dan hasil – hasil yang didapat, maka untuk pembahasan selengkapnya diwujudkan dalam bentuk buku laporan Tugas Akhir ini dengan sistematika sebagai berikut :

**BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan Tugas Akhir.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang landasan teori mengenai permasalahan yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan tentang perancangan dan analisa dari kebutuhan informasi yang diperlukan untuk system informasi yang akan dibuat.

**BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang pembahasan dan hasil pengujian dari hasil perancangan dan pengolahan profil berbasis multimedia yang telah dibuat.

**BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini berisikan kesimpulan dari keseluruhan pengerjaan Tugas Akhir dan juga saran – saran serta masukan setelah melihat hasil analisa dari pengujian dari sistem informasi yang dibuat yang selanjutnya dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk pengembangan penulisan selanjutnya.

## 1.7. TINJAUAN PUSTAKA

AutoPlay Media Studio adalah sebuah software yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi perangkat lunak kustom seperti menu auto run, presentasi, aplikasi multimedia dan perangkat lunak kustom lainnya. Ini perangkat lunak ini didasarkan pada mesin scripting Lua yang umum dalam semua alat Rose Indigo. Output sehingga diperoleh dari perangkat lunak adalah sebanding dengan output yang diciptakan oleh C++ dan Java.

AutoPlay Media Studio memiliki berbagai pilihan dukungan untuk teknologi terbaru. Ia memiliki DialogEx sendiri kategori tindakan yang disesuaikan. Ada lebih dari 21 tindakan baru diikuti oleh 6 aksi aplikasi baru. Proyek-proyek yang dibuat dengan perangkat lunak ini dapat lebih ditingkatkan dengan menggunakan plug-in nya. Ini menawarkan plug-in dukungan untuk teknologi seperti XML, SQLite, dll enkripsi Ada berbagai pilihan dan dukungan untuk berbagai teknologi.

AutoPlay Media Studio adalah user friendly. Pengguna tidak perlu profesional untuk mengoperasikannya. Hal ini dibundel dengan pelatihan video, forum pengguna online dan beberapa menambahkan konten-ons yang dibuat oleh para profesional. Pengguna dapat menambahkan gambar yang berbeda, flash, teks, video dan musik dengan hanya menggunakan mouse untuk drag and drop. Wizard ini dapat digunakan untuk membuat tugas-tugas yang rumit lebih mudah. Custom aplikasi dapat dibangun dalam rentang waktu singkat.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Pengertian Multimedia

Pengertian multimedia ditinjau dari struktur bahasa terdiri atas dua kata, yaitu “multi” yang berarti banyak atau beragam, dan “media” yang berarti perantara atau alat, sehingga jika digabungkan multimedia dapat diartikan sebagai banyak perantara atau beragam perantara. Sedangkan pengertian multimedia ditinjau dari teknologi komputer yaitu penggabungan beberapa media yang ditampilkan secara bersamaan yang terdiri atas teks, video, gambar dan suara.<sup>[2]</sup>

Dengan adanya gabungan dari teks, video, gambar dan suara menyebabkan multimedia merupakan suatu hal yang sangat menarik karena multimedia memiliki tampilan yang berbeda dibandingkan dengan tampilan yang hanya memiliki salah satu unsur tersebut di atas. Suatu kombinasi yang apik antara teks, video, gambar dan suara tidak akan menyebabkan pengguna merasa jenuh, malah sebaliknya, pengguna tidak akan merasa bosan menggunakan program aplikasi yang berbasis multimedia.<sup>[2]</sup>

Beberapa definisi multimedia berdasarkan beberapa sumber yaitu :

- Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996)
- Multimedia merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks (McCormick, 1996)



- Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data. Media ini dapat audio, animasi, video, teks, grafik, dan gambar (Turban dkk, 2000)
- Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, audio, dan gambar (Robin dan Linda, 2001)
- Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Hofstetter, 2001)

### 2.1.1 Unsur-unsur Multimedia

Unsur-unsur dalam multimedia adalah :

1. Audio : merupakan suara, musik ataupun bunyi khusus.
2. Video : merupakan gabungan dari beberapa gambar dengan gerakan yang tersambung sehingga gambar terlihat bergerak.
3. Grafik : merupakan gambar suatu objek baik dua-dimensi ataupun tiga-dimensi yang tidak bergerak (diam).
4. Teks : merupakan huruf, angka, dan simbol-simbol khusus.
5. Image : merupakan gambar yang berwarna ataupun hitam putih.

## 2.2 Jenis-Jenis Multimedia

Dalam aplikasi multimedia terdapat beberapa jenis yaitu :

### 1. Internet

Merupakan suatu media informasi dalam menawarkan suatu produk atau barang secara on-line. Pendekatan dengan media ini sangat efisien dan efektif untuk menawarkan barang dan jasa kepada pelanggan sehingga pelanggan dapat dengan mudah memilih produk yang mereka inginkan.

### 2. Presentasi

Merupakan suatu media dalam memperkenalkan atau menerangkan suatu produk, laporan, dan lain-lain. Dengan pemakaian unsur multimedia seperti suara dan gerak animasi akan mempermudah pengkomunikasian pesan yang akan disampaikan dan presentasi akan lebih menarik.

### 3. Film Efek dan Animasi Video

Pada pembuatan film atau video sekarang ini, banyak menggunakan efek-efek dan animasi-animasi untuk membuat suatu gambar atau adegan yang tidak pernah ada agar lebih menarik.

## 2.3 Rekayasa Perangkat Lunak

Rekayasa perangkat lunak digunakan sebagai perencanaan dalam menyusun program, agar dalam pembuatannya tidak keluar dari jalur atau tujuan pembuatan program. Di dalam penyusunan program aplikasi ini, penulis menggunakan Bagan terstruktur sebagai alat bantu sehingga program aplikasi yang dihasilkan dapat berdaya guna tinggi. Dalam rekayasa perangkat lunak ini

terdapat beberapa tahapan yang diperlukan untuk pembuatan suatu program.

Tahapan tersebut adalah :

1. Tahapan definisi

Dalam tahapan ini kita menentukan kebutuhan dasar yang harus diketahui sebelum perangkat lunak dikembangkan. Seperti sistem yang seperti apa yang diharapkan, kriteria apa yang ditetapkan, batasan sistem yang dibangun dan lain-lain.

2. Tahapan analisa dan perancangan

Tahapan analisis adalah tahapan dimana kita memecahkan sistem yang ada menjadi bagian yang lebih kecil sehingga lebih mudah dianalisis. Sedangkan dalam tahapan perancangan dilakukan setelah tahapan analisis dan tahapan ini merupakan perbaikan dari suatu sistem.




3. Tahapan pemeliharaan/implementasi

Tahapan ini dijalani setelah kita melakukan semua tahapan sebelumnya. Dalam tahapan ini yang diperlukan yaitu bagaimana kita mengimplementasikan program dan memelihara program tersebut.

### 2.3.1 Bagan Terstruktur

Bagan terstruktur menunjukkan hubungan antar pemrosesan. Bagan ini menunjukkan bagaimana tiap-tiap modul program berhubungan antara satu dengan yang lain. Pada bagan terstruktur terdapat sebuah modul utama dimana modul ini berisi statment-statment yang mengontrol modul-modul bagan yang lainnya. Statment yang pertama kali diproses adalah statment yang berada pada modul utama.<sup>[3]</sup>

Tabel 2.1  
 Simbol-simbol dasar Bagan terstruktur. <sup>[3]</sup>

Nama dan Keterangan	Simbol
1. <b>Module</b> : Simbol ini menunjukkan suatu modul.	
2. <b>Connection</b> : Simbol ini digunakan untuk menghubungkan suatu modul dengan modul yang lainnya.	
3. <b>Loop</b> : Simbol ini menunjukkan suatu perulangan di dalam modul.	
4. <b>Decision</b> : Simbol ini menunjukkan suatu penyeleksian kondisi di dalam modul.	
5. <b>Couple</b> : Simbol ini menunjukkan suatu data atau elemen kontrol yang dikirimkan dari satu modul ke modul yang lainnya. Panah dengan lingkaran kosong menunjukkan data yang dikirimkan dan panah yang diblok menunjukkan elemen kontrol yang dikirimkan.	

## 2.4 Tinjauan Perangkat Lunak

Berikut adalah pembahasan mengenai beberapa perangkat lunak yang penulis gunakan dalam pembuatan program aplikasi ini.

### 2.4.1 Autoplay Media Studio 7.5

Awalnya aplikasi ini digunakan hanya untuk pembuatan autorun CD/DVD tetapi dalam perkembangannya aplikasi ini banyak digunakan untuk membuat company profil, presentasi interaktif, aplikasi database dan lain-lain. Autoplay Media Studio 7.5 merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk keperluan pembuatan Autorun / Autoplay Menus CD/DVD, pengembangan aplikasi multimedia, persentasi interaktif, aplikasi database, tools web dan lain sebagainya.<sup>[4]</sup>

Autoplay Media Studio 7.5 mudah digunakan bagi seorang programmer pemula maupun programmer berpengalaman karena dengan aplikasi ini dapat dibuat aplikasi multimedia dengan menyatukan berbagai jenis media dan menyajikannya dengan cara yang mudah dan menarik. Dengan adanya scripting-wizard memungkinkan pengguna dapat membuka program, berpindah halaman, menjalankan program dan lain sebagainya dengan mudah dan cepat .

Dibandingkan dengan bahasa pemrograman Delphi dan Visual Studio, dalam Autoplay Media Studio 7.5 pengguna dapat mengerjakan dan membuat aplikasi multimedia dengan lebih cepat dan mudah serta membangun aplikasi ini dengan drag dan drop.<sup>[4]</sup>

Autoplay Media Studio 7.5 memiliki beberapa feature (fasilitas) diantaranya sebagai berikut :

1. Transparency, Shadowing, dan Blending yaitu dukungan gambar berekstensi PNG -32bit (\*.PNG) memberikan akses keefek bayangan, pilihan tingkat keburaman, dan informasi Alpha channel.
2. Layout tools, sama halnya dengan perangkat lunak editing gambar lainnya, Autoplay Media Studio 7.5 juga berisi tool-tool layout seperti pengaturan posisi, dan garis halaman.
3. Custom windows. hasil aplikasi tidak hanya berbentuk kotak atau persegi, tetapi dapat dirubah kebentuk yang lain seperti bulat, lonjong dan lain sesuai kebutuhan.
4. Scripting. Untuk pengguna tingkat lanjut Autoplay Media Studio 7.5 ini juga dapat diprogram dengan bahasa "Lua", seperti pengulangan, percabangan, fungsi, variabel, maupun array. Arsitektur dari bahasa pemrograman ini mengacu pada pemrograman berbasis object (OOP) yang memudahkan untuk membuat aplikasi multimedia interaktif.
5. Objek Interaktif, dimana terdapat komponen-komponen untuk memilih media yang digunakan, seperti tombol, label, flash, quicktime, PDF, foto, video, hotspot, rich text, slideshow, listbox, radiobutton, web dan berbagai plug in lainnya.
6. Button Maker, merupakan perangkat lunak tambahan dari Autoplay Media Studio 7.5 yang digunakan untuk pembuatan tombol.

#### 2.4.1.1 Istilah-Istilah dalam Program AutoPlay Media Studio 7.5

Beberapa istilah dalam Autoplay Media Studio 7.5 yang sering dijumpai pada saat pembuatan sebuah aplikasi multimedia interaktif.

Tabel 2.2  
Istilah-Istilah dalam Program AutoPlay Media Studio 7.5

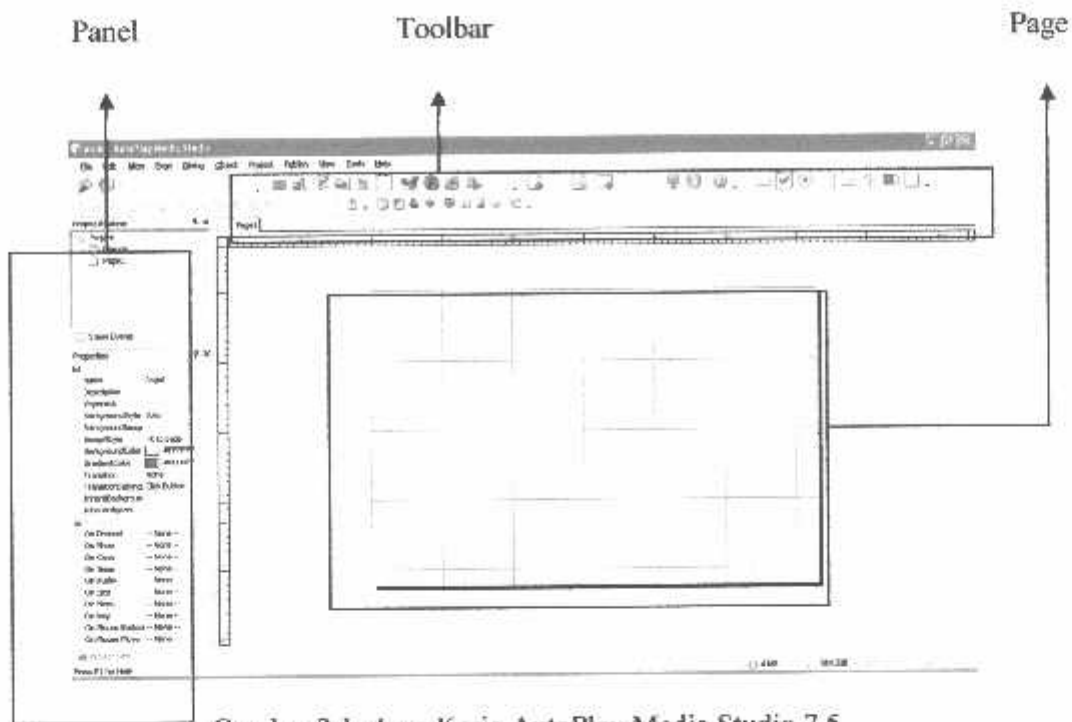
Istilah	Keterangan
Properties	Bagian yang berisi perintah-perintah pengaturan property dari suatu pekerjaan
Jump	Berisi perintah untuk berpindah halaman.
Page	Halaman yang digunakan dan dapat diisi dengan objek-objek lain seperti gambar, video, animasi flash.
Action	Dimana perintah ditempatkan dan dijalankan, seperti pada pada saat diklik (onClick ), saat pertama kali tampil (onShow), pada saat diklik kanan (onRightClick), saat ditekan tombol 'enter' (onEnter), pada saat aplikasi dimatikan (onClose), pada saat waktu telah ditetapkan (onTimer), pada saat penanganan kejadian tombol keyboar ditekan (onKey).
Object	Komponen yang digunakan dan terletak pada page.
StartUp Movie	Tampilan pertama kali saat aplikasi dijalankan, dimana video dapat dibuat sebagai pembukaan aplikasi atau splash screen.

Dependencies	Merupakan plug in dari objek yang ingin dimasukkan ke dalam halaman kerja (page).
Script Explorer	Berisi perintah dari semua halaman dan objek. Pada dialog ini juga dapat digunakan untuk menambah maupun menghilangkan perintah pada objek dan halaman.
Application Setting	Pada dialog ini aplikasi yang akan dibuat dapat diatur dari ukuran halaman, icon, posisi icon pada taskbar.
Menu Bar	Pada dialog menu bar ini dapat ditambahkan menu-menu baik menu yang bergambar maupun yang tidak bergambar.
Plug In	Komponen tambahan yang digunakan untuk mensinkronkan atau menjalankan objek yang tidak didukung oleh aplikasi ini

#### 2.4.1.2 Area Kerja AutoPlay Media Studio 7.5

Area kerja AutoPlay Media Studio 7.5 dirancang secara khusus agar ruang kerja yang digunakan dapat diatur dan lebih mudah dimengerti oleh pemakai pemula maupun para tingkat lanjut, area kerja dari AutoPlay Media Studio 7.5 akan tampak pada gambar 2.1.





Gambar 2.1. Area Kerja AutoPlay Media Studio 7.5

Keterangan Gambar 2.1 :

- Toolbar adalah kumpulan dari alat-alat kerja yang terbagi dalam enam bagian yaitu :
  - Bagian Standard terdiri dari tool untuk membuat proyek baru, menyimpan, untuk copy, cut, paste, undo, redo.
  - Bagian Objects terdiri dari objek-objek atau komponen seperti tombol, video, flash dan lainnya.
  - Bagian Advanced Objects terdiri dari komponen yang digunakan untuk pemrograman lebih lanjut (combobox, listbox, grid, input, progress bar).
  - Bagian Common terdiri dari tool untuk menambah, menghapus (page dan dialog), menjalankan hasil aplikasi (Build dan Preview).
  - Bagian Align untuk pengaturan posisi kiri, kanan, atas, bawah, tengah.

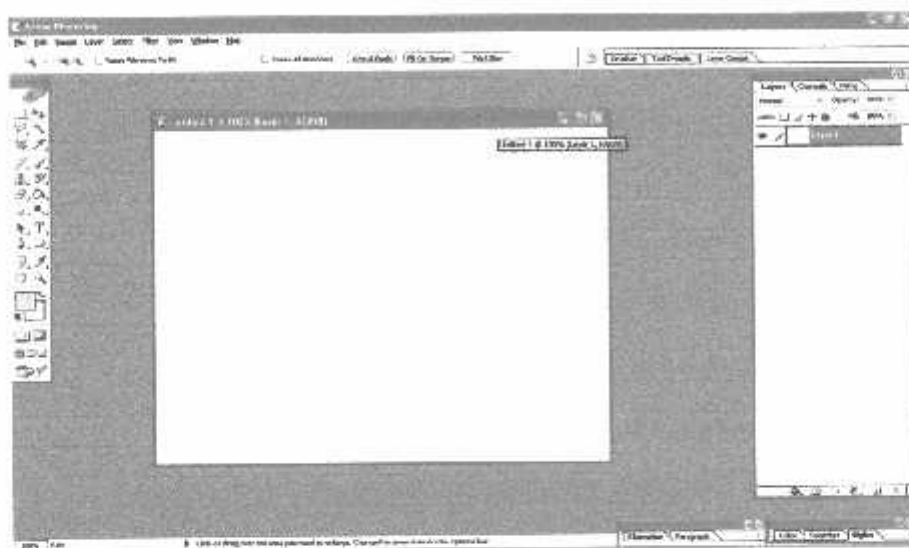
- Project terdiri atas movie startup, pengaturan aplikasi, plugin, pengaturan suara aplikasi.
- Panel adalah bagian yang digunakan untuk menampilkan properti dari yang sedang dipilih. Tampilan jendela Properties tidak sama tergantung objek yang dipilih. Panel terdiri dari beberapa bagian yaitu :
  - Bagian Properti yaitu menampilkan properti dari page maupun object yang dipilih.
  - Bagian Project Explore terdiri dari objek-objek atau komponen yang digunakan.
  - Bagian Project Size menampilkan size dari aplikasi yang dibuat.
  - Bagian Status Bar menampilkan koordinat posisi mouse.
  - Bagian Gallery Browser menampilkan object standar dari AutoPlay Media Studio 7.5
  - Bagian Resource Preview dialog atau tempat untuk melihat dari object.
- Page merupakan area kerja dimana object- object ditempatkan.

#### 2.4.2 Adobe Photoshop CS

Adobe Photoshop memiliki kemampuan dan tool-tool canggih yang dapat menghasilkan sebuah karya yang menakjubkan. Dengan kemampuannya tersebut maka mengelola dan menggambar suatu image (gambar) menjadi cepat dan mudah.<sup>[5]</sup>

Adobe Photoshop CS merupakan program standar pengelola gambar (image-editing) yang paling populer dan paling banyak digunakan. Dibandingkan dengan generasi pendahulunya Adobe Photoshop 7, yaitu Adobe Photoshop 7 tidak

memiliki fitur-fitur yang lebih lengkap dibandingkan Adobe Photoshop CS. Adobe Photoshop CS adalah sebuah image editor, atau program penyunting gambar yang berfungsi untuk membuat, menyunting, dan memodifikasi gambar-gambar digital yang terdapat di dalam komputer. Tampilan awal interface Adobe Photoshop CS pada gambar 2.2 :

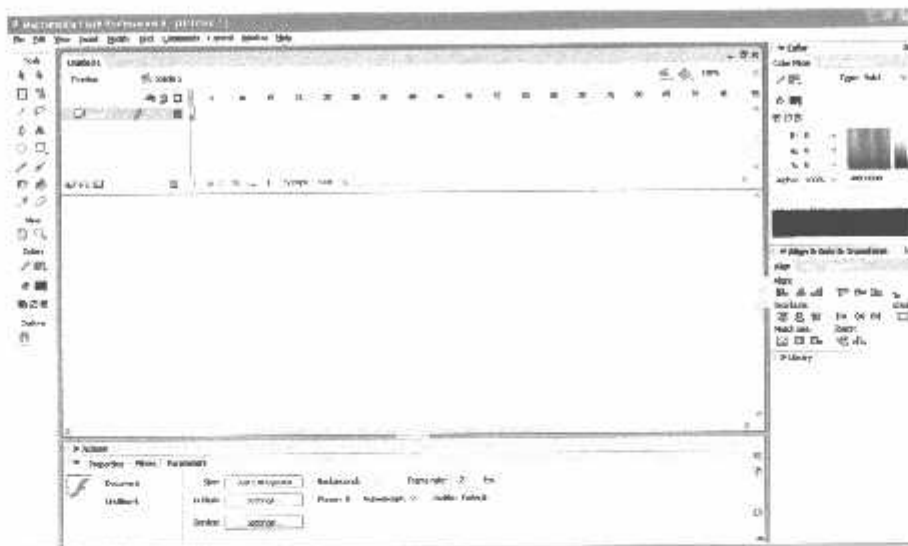


Gambar 2.2. Interface Adobe Photoshop CS

#### 2.4.3 Macromedia Flash Professional 8

Macromedia Flash Professional 8 merupakan sebuah software authoring tool atau perangkat lunak yang digunakan untuk keperluan web, persentasi serta kemampuannya untuk membuat berbagai animasi dan efek khusus dengan kualitas yang cukup baik namun dengan ukuran file yang relatif kecil. Namun dalam perkembangannya, flash tidak hanya digunakan untuk keperluan web namun juga berkembang sebagai sutoring tool untuk CD Rom multimedia interaktif hingga keperluan broadcast TV. Macromedia Flash ini sering digunakan para animator untuk pembuatan animasi interaktif maupun non interaktif, seperti animasi pada

halaman web, animasi kartun, presentasi, game, dan beberapa media animasi lainnya. Kreatifitas dan selera seni animator sangat menentukan baik atau buruknya hasil akhir karya animasi. [6]



Gambar 2.3. Interface Macromedia Flash Professional 8

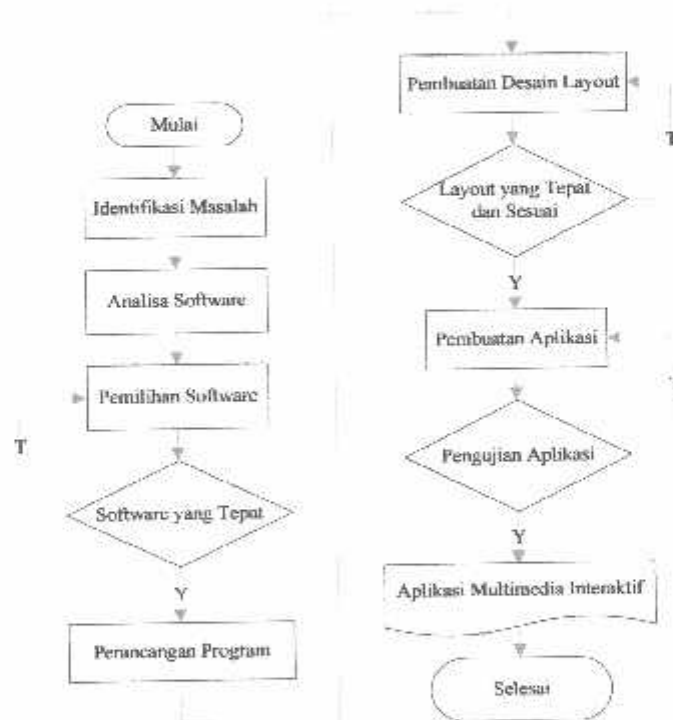


## BAB III

### ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

#### 3.1. Analisis Sistem

Program aplikasi yang dibuat oleh penulis merupakan sebuah aplikasi profil yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif. Aplikasi ini memuat materi mengenai Tempat Pariwisata di Kota Batu yaitu sekilas tentang fasilitas, sarana, video, asal – usul, dan lain-lain. Karena sistem yang berjalan dalam aplikasi ini berorientasi terhadap informasi, maka informasinya dijabarkan secara terpisah dari proses-proses yang bersangkutan. Berikut analisa jalannya pembuatan profil tempat pariwisata berbasis multimedia di Kota Batu.



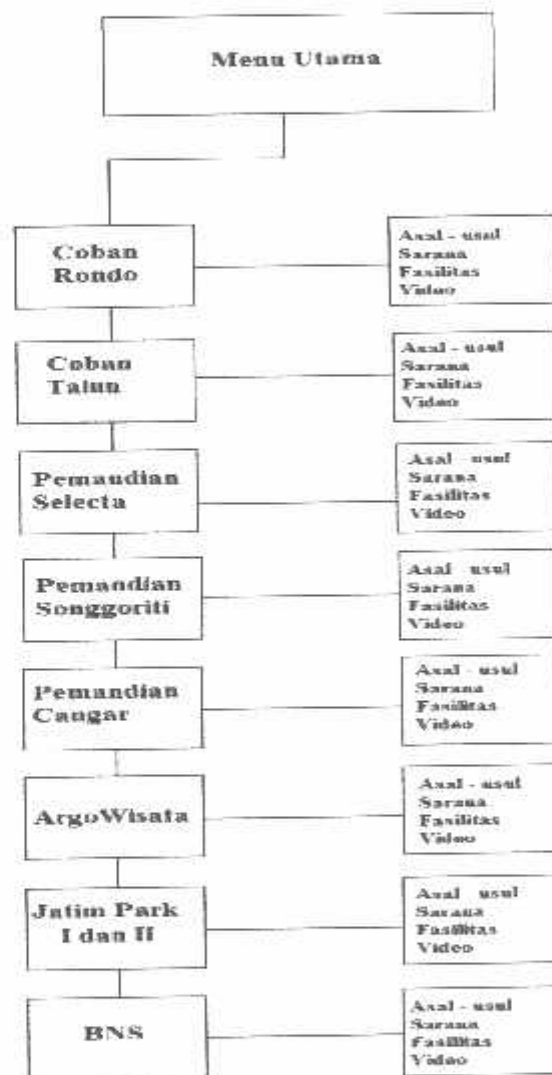
Gambar 3.1. Diagram Model Pembuatan Profil Tempat Pariwisata di Kota Batu berbasis Multimedia Menggunakan AutoPlay Media Studio 7.5

### 3.2. Algoritma Program Aplikasi

Untuk menghasilkan program aplikasi yang baik dan terstruktur, terlebih dahulu dilakukan perencanaan terhadap alur sistem serta materi yang akan dituangkan dalam aplikasi.

#### 3.2.1 Bagan Alir

Perencanaan pembuatan dari program aplikasi yang dibuat, dituangkan dalam sebuah bagan alir berikut :



Gambar 3.2. Bagan Alir Pembuatan Program

Penjelasan dari sistem menu tersebut akan diuraikan di bawah ini :

- a. Halaman Utama atau awal, halaman pertama dari aplikasi ini berfungsi untuk menyediakan link ke halaman selanjutnya.
- b. Fasilitas, berisi tentang bermacam – macam wahana yang tersedia di tempat pariwisata tersebut .
- c. Sarana, berisi mengenai Toilet, tempat beribadah, tempat parkir.
- d. Asal - usul, berisin tentang sejarah berdirinya tempat pariwisata,dan siapa pendirinya.
- e. Video, berisikan tentang lokasi di tempat pariwisata, dalam bentuk video bukan gambar .

### **3.3. Perancangan Sistem**

Program aplikasi yang dibuat oleh penulis merupakan aplikasi yang berbasis Multimedia, yang strukturnya terdiri atas gambar, tombol, animasi flash, suara, video, yang dirancang sedemikian rupa sehingga user dapat mengoperasikannya melalui tombol-tombol yang ada untuk melakukan kontrol program. Kontrol program sendiri terdiri dari :

- a. Scriptlets

Pengendali program aplikasi yang diterapkan untuk membuat program aplikasi berjalan sesuai dengan keinginan dengan menggunakan bahasa “lua”.

- b. Buttons

Sebagai elemen navigasi pada saat aplikasi dijalankan, yang menghubungkan link-link halaman (page) yang terdapat dalam aplikasi.



Bagian ini juga dilengkapi dengan unsur interaktif, misalnya on mouse over dan on Click.

c. Plugins

d. Menyimpan perintah efek dari halaman dan menampilkannya dengan berbagai macam efek seperti Slide, Wipe dan Dissolve.

e. Images

Menyimpan dan menampilkan file-file grafik/gambar.

f. Flash

Menyimpan dan menampilkan file-file animasi (flash).

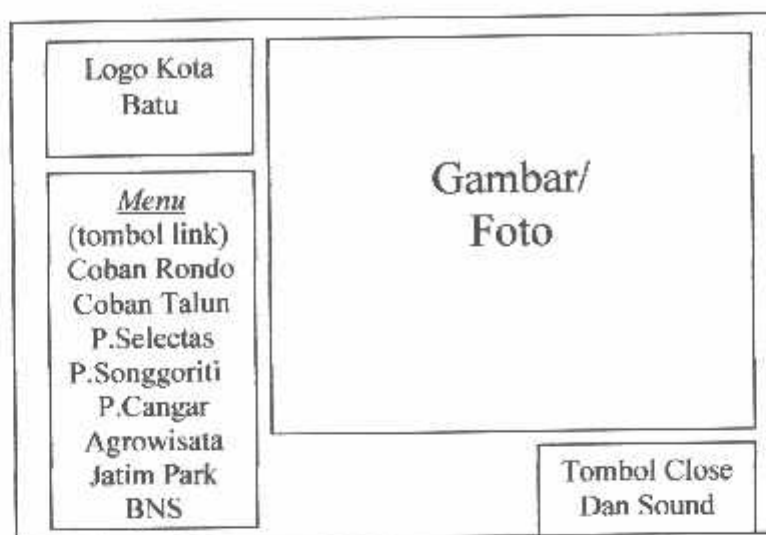
g. Videos

Menyimpan dan menampilkan file-file video.

### **3.4. Perancangan dan Desain Aplikasi Multimedia Interaktif**

Sebelum sampai pada tahapan pembuatan aplikasi multimedia interaktif, penulis terlebih dahulu membuat rancangan dan desain tampilan aplikasi. Hal ini dimaksudkan agar penulis mempunyai panduan dalam tahapan pembuatan aplikasi. Berikut ini adalah gambar rancangan dari tiap-tiap form berikut penjelasannya.

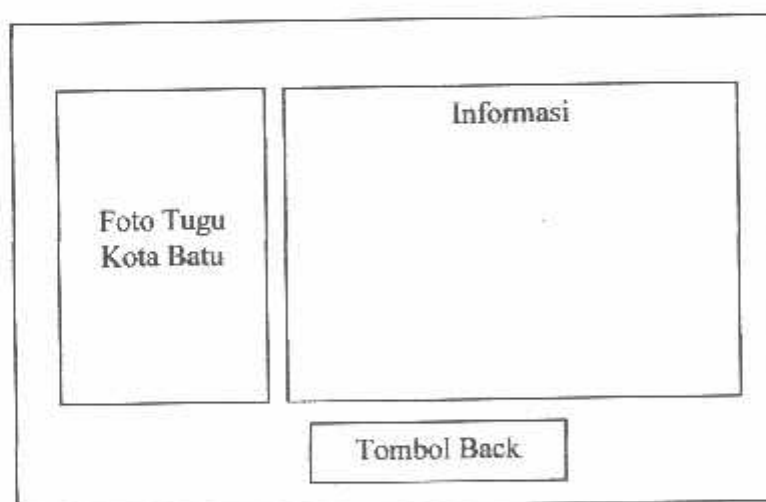
### 3.4.1. Desain Halaman Utama



Gambar 3.3. Rancangan desain halaman utama

Halaman awal dirancang untuk menampilkan halaman utama, yang memuat menu link ke halaman selanjutnya yang berisi tentang Tempat Pariwisata Kota Batu.

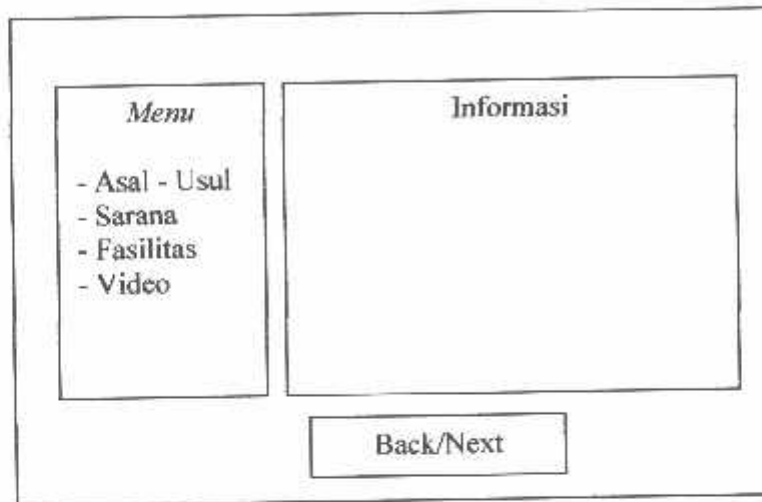
### 3.4.2. Desain Menu Kota Batu



Gambar 3.4. Rancangan Desain Halaman Organisasi

Halaman Kota Batu, berisi tentang Sejarah atau Asal – Usul Kota BATu, dang bagaimana Kota Batu menjadi Kota Pariwisata yang sudah terkenal se Indonesia.

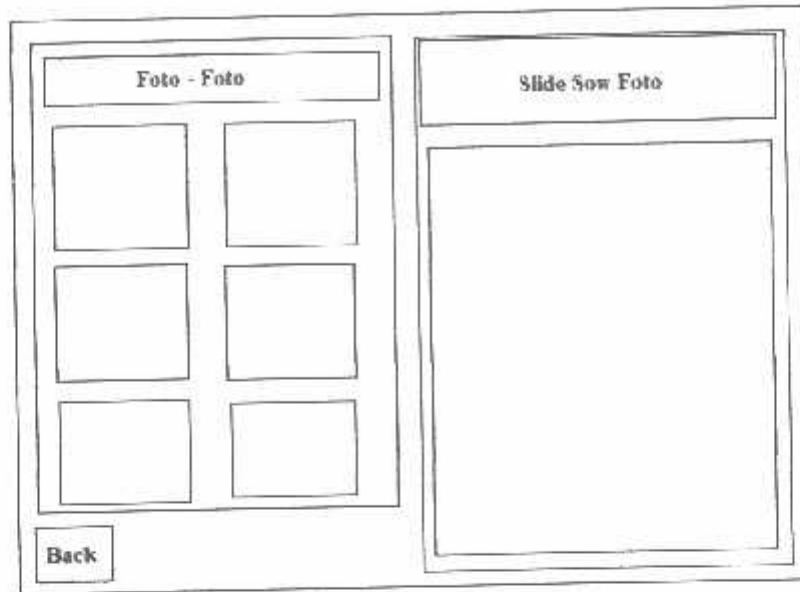
### 3.4.3. Desain Menu Tempat Pariwisata



Gambar 3.5. Rancangan Desain Halaman Akademik

Halaman Tempat Pariwisata , berisi mengenai Fasilitas, Sarana, Asal – Usul , dan Video. Untuk menampilkan informasi tersebut pada halaman ini terdapat tombol-tombol pilihan pada menu.

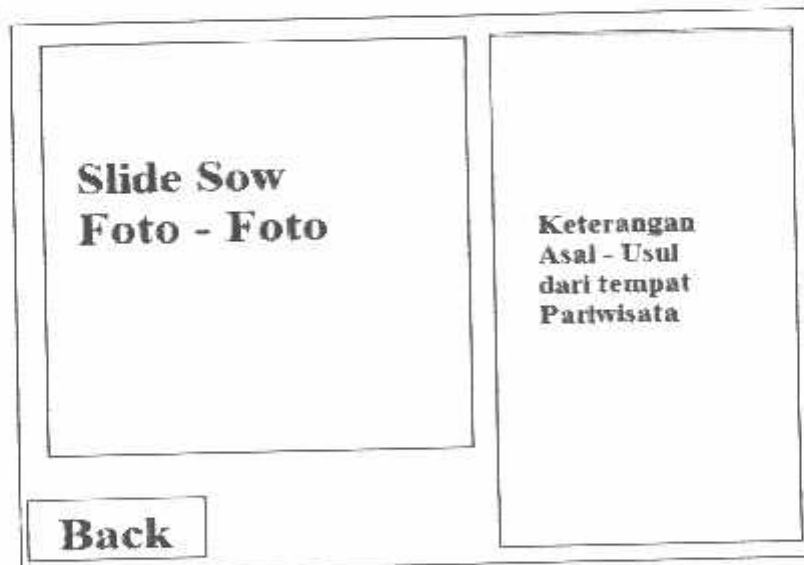
#### 3.4.4. Desain Halaman Fasilitas



Gambar 3.6. Rancangan Desain Halaman Fasilitas

Halaman Fasilitas, berisi tentang penjelasan dari fasilitas fasilitas yang tersedia di tempat pariwisata, dan harga - harganya. Untuk menampilkan informasi tersebut pada halaman ini terdapat tombol-tombol pilihan pada menu.

#### 3.4.5. Desain Asal - Usul



Gambar 3.7. Rancangan Desain Halaman Asal - Usul

Halaman Asal - Usul, berisikan tentang sejarah berdirinya lokasi Pariwisata kapan, dan siapa pendirinya.

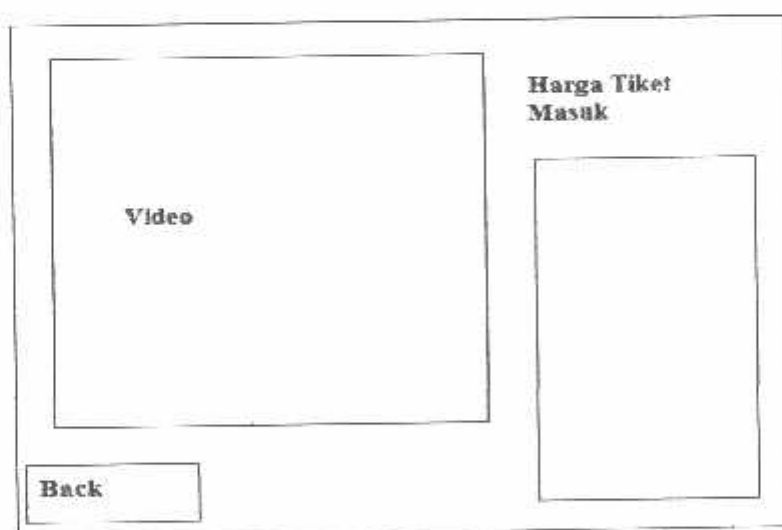
### 3.4.6 Desain Halaman Sarana



Gambar 3.8. Rancangan Desain Halaman Sarana

Halaman Sarana Berisikan Sarana - Sarana apa saja yang tersedia di tempat Pariwisata seperti Tempat Ibadah , Tempat Parkir, Toilet, dan lain – lain.

### 3.4.7 Desain Halaman Video



Gambar 3.9. Rancangan Desain Halaman Video

Halaman ini berisikan tentang tempat pariwisata yang di kemas dalam gambar Video dan harga tiket masuknya.

### **3.5. Persiapan Pembuatan Aplikasi**

Proses pembuatan animasi cukup memerlukan implementasi dari konsep-konsep dan teori desain grafis, agar tampilan yang dihasilkan terlihat bagus dan dapat digunakan dengan baik oleh user. Dalam bagian ini penulis terlebih dahulu mengulas sedikit konsep desain grafis yang coba diterapkan pada pembuatan modul interaktif ini.

#### **3.5.1. Pemilihan Komposisi Warna**

Warna merupakan unsur yang cukup menentukan bagus atau tidaknya suatu hasil karya seni visual, termasuk desain dalam animasi. Pemilihan komposisi warna yang benar akan membuat animasi yang dihasilkan enak dilihat dan mungkin saja dapat menimbulkan rasa ingin tahu user yang lebih terhadap isi dari animasi tersebut.

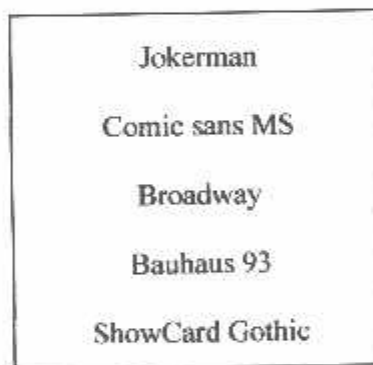
Pada pembuatan aplikasi ini, penulis mencoba menggunakan komposisi warna yang dianggap sesuai, tidak terlalu mencolok dan tepat dalam penggunaannya. Contoh penggunaan komposisi warna tersebut antara lain :

- Penggunaan warna di sesuaikan dengan tempat rekreasi. Ini dimaksudkan agar penampilannya lebih menarik , agar aplikasi dapat terlihat lebih menonjol dan menarik perhatian. Selain itu penggunaan warna tersebut bertujuan agar keseluruhan tampilan dapat lebih “Menarik”.

- Penggunaan warna hitam , putih dan lain – lain pada teks, agar mudah dibaca oleh user.

### 3.5.2. Pemilihan Font

Font atau jenis huruf merupakan elemen utama untuk menampilkan materi dari aplikasi yang tertuang dalam bentuk teks. Untuk aplikasi yang dibuat, penulis mencoba menggunakan font yang sesuai dalam penggunaannya, seperti font yang agak tebal (bold) untuk bagian judul dan sub judul serta font dengan ketebalan cukup dan mudah dibaca untuk bagian isi materi. Selain karena faktor tersebut, penulis juga memilih jenis huruf yang sesuai dalam pembuatan profil, dengan maksud agar tampilan yang dihasilkan dapat terlihat lebih indah dan terkesan "Elegan" dan " Menarik ". Jenis font yang dipilih adalah Jokerman, Comic sans MS, Broadway, Bauhaus 93, ShowCard Gothic.



Gambar 3.10 Jenis Font yang Digunakan

### 3.5.3. Penentuan Ukuran Window Aplikasi

Ukuran window dari suatu aplikasi merupakan faktor yang cukup menentukan kenyamanan user. Dalam pembuatan aplikasi ini, penulis

menentukan ukuran 1024x768 piksel sebagai ukuran window dari aplikasi yang dibuat.

### **3.6. Proses Pembuatan Aplikasi**

Suatu aplikasi multimedia interaktif haruslah memuat komponen-komponen pembangun aplikasi yang dapat membuat user tertarik dan merasa dimudahkan penggunaannya. Komponen-komponen seperti button interaktif, suara pada tombol serta animasi-animasi yang dibuat secara dinamis akan menjadikan keseluruhan aplikasi sebagai suatu karya yang dinamis dan menarik. Dalam bagian ini, penulis akan mengulas mengenai pembuatan button interaktif, serta garis besar bagaimana membangun aplikasi secara keseluruhan.

### **3.7. Pembuatan Tombol Interaktif**

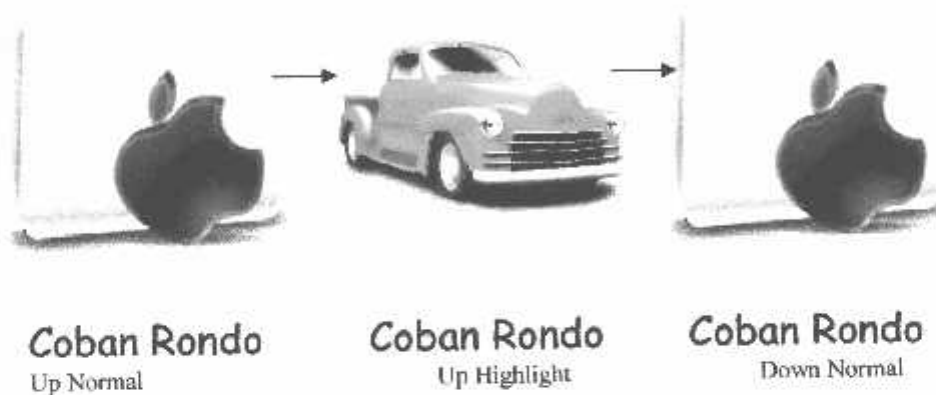
Button atau tombol merupakan elemen yang dapat dikatakan tidak terpisahkan dari suatu aplikasi multimedia interaktif. Button biasanya dibuat dengan tujuan sebagai elemen yang memuat link-link tertentu. Dalam aplikasi yang penulis buat, terdapat button-button dengan fungsi tersendiri. Button-button tersebut antara lain, Tombol Halaman Utama, Organisasi, Akademik, Fasilitas, Kerjasama, Kontak, Keluar, Play, Stop, Next, Prev, menu dan galeri .

Dalam pembuatan button atau tombol menggunakan "Button Maker", sebuah tombol terdiri dari enam kondisi, yaitu tombol dalam keadaan up normal, down normal, up highlight, down highlight, up disabled dan down disabled dimana grafis pada tombol biasanya mengalami perubahan antara keenam kondisi tersebut. Umumnya perubahan grafis antara kondisi tombol tidak disertai dengan transisi/animasi yang dinamis, sehingga terkesan kaku. Pada bagian ini, akan



dibahas cara membuat sebuah tombol interaktif yang disertai transisi/animasi pada perubahan grafisnya, sehingga dapat menambah kesan lebih interaktif dan dinamis pada animasi flash yang dihasilkan. Berikut ini adalah pembahasan mengenai pembuatan tombol Coban Rondo.

Apabila kursor mouse berada di atas tombol tersebut (kondisi over atau up highlight) dan apabila tombol tersebut ditekan, maka akan terjadi transisi seperti pada gambar berikut.



Gambar 3.11 Transisi/Animasi up normal, up highlight dan down normal pada tombol Interaktif "Coban Rondo"

Tombol pada kondisi up highlight memiliki tampilan dengan efek sinar pada ikon dengan teks berwarna putih, sedangkan apabila tombol pada kondisi down normal icon seperti sedang ditekan atau berada agak kedalam dengan teks berwarna hijau. Pembuatan tombol tersebut menggunakan "Button Maker" yang merupakan software bawaan dari AutoPlay Media Studio 7.5, berikut adalah langkah-langkah pembuatan tombol,

- Sebelum membuat tombol, yang harus dipersiapkan adalah tiga buah gambar dengan format PNG yang sebelumnya dibuat menggunakan Adobe

Photoshop CS dengan gambar sama tetapi setiap gambar dirubah menggunakan fasilitas filter.

- Masukan ketiga gambar tersebut secara terpisah kedalam area tombol dengan kondisi yang diinginkan.
- Atur propertis sesuai kebutuhan setelah itu simpan.

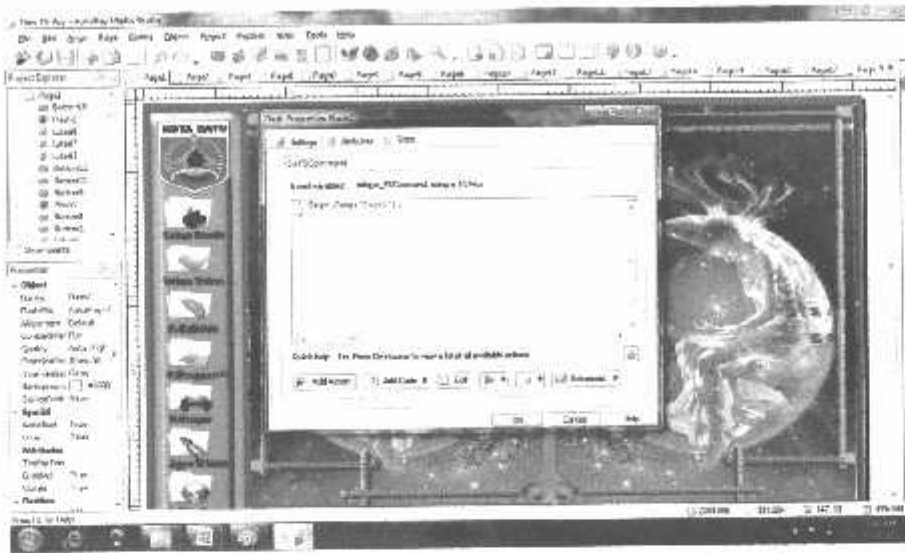


Gambar 3.12 Membuat Tombol Interaktif Menggunakan “Button Maker”

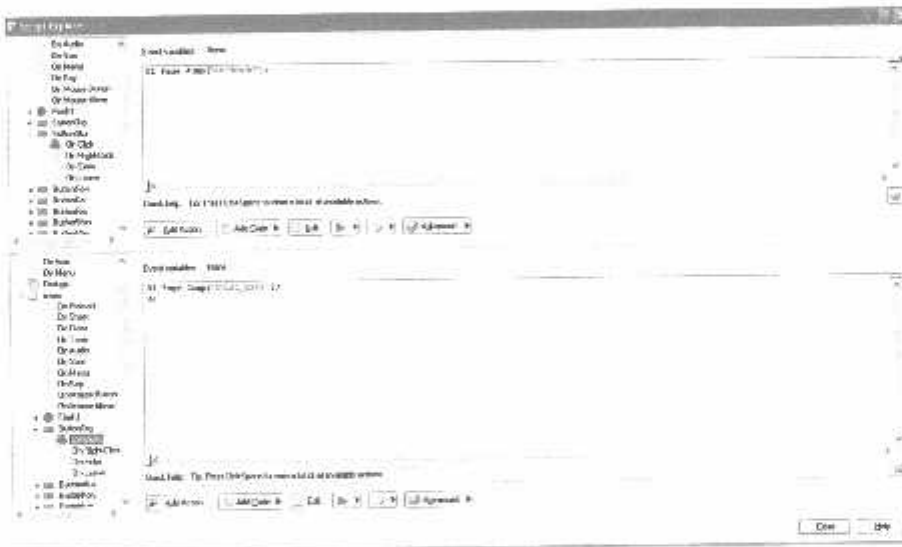
### 3.8. Pembuatan link Page

Pada intinya aplikasi yang dibuat penulis hanya menggunakan perintah link-link untuk berganti halaman atau menuju halaman lain. Untuk membuat link kehalaman lain maka tombol yang akan digunakan harus terlebih dahulu diberi perintah. Dan perintah atau script tersebut dapat diletakkan pada kondisi tombol ditekan, On Right-click, On Leave maupun pada penekanan tombol “enter” pada keyboard, perintahnya adalah “Page.Jump(“Page 2”);”

hasil dari perintah diatas adalah apabila tombol ditekan maka halaman Page 2 akan ditampilkan.



Gambar 3.13 Penanganan link page



Gambar 3.14 Interface "Script Explorer" berisi perintah program.



## **BAB IV**

### **IMPLEMENTASI DAN HASIL**

#### **4.1. Implementasi**

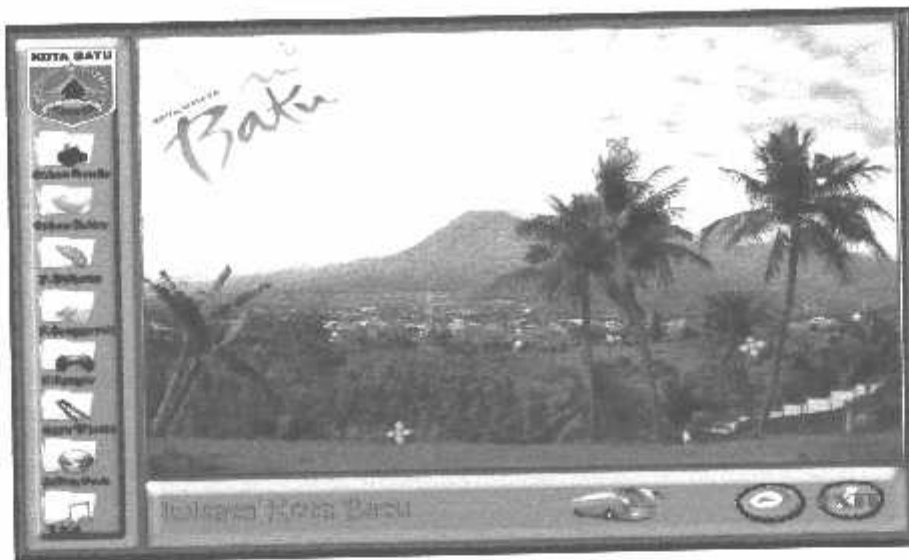
Tahapan implementasi profil berbasis multimedia merupakan proses pengubahan informasi menjadi sistem informasi yang dapat memudahkan user / pengguna maupun pengunjung untuk mengaksesnya dan mengoperasikannya. Tahapan ini merupakan lanjutan dari proses perancangan dan analisis sistem, yaitu proses pemrograman perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi dan desain sistem. Pembuatan Tempat Pariwisata di Kota Batu berbasis Multimedia ini menggunakan program AutoPlay Media Studio 7.5.

#### **4.2. Pengujian**

Pembuatan Profil Tempat Pariwisata di Kota Batu berbasis Multimedia ini merupakan aplikasi tentang Tempat Pariwisata di Kota Batu yang di dalamnya terdapat penjelasan tentang Fasilitas, Sarana, Asal – usul, video dan lokasi Tempat Pariwisata di Kota Batu. Tampilan akan disertakan pada bab ini.

##### **4.2.1. Tampilan Halaman Utama (“index”)**

Halaman utama / awal dalam aplikasi profil berbasis multimedia ini adalah halaman utama dengan terdapat menu-menu untuk menuju ke link-link halaman lain:



Gambar 4.1 Halaman Utama (awal)

#### 4.2.2. Menu Halaman “Utama”.

Berikut ini merupakan tampilan dari halaman Utama. Halaman Utama adalah halaman yang menampilkan tombol link kehalaman halaman lainnya antara lain :

- Halaman Profil Kota Batu
- Halaman Coban Rondo
- Halaman Coban Talun
- Halaman Pemandian Selecta
- Halaman Pemandian Songgoriti
- Halaman Pemandian Cagar
- Halaman Agrowisata
- Halaman Jatim Park I dan II
- Halaman BNS (Batu Night Sepetakuler)

#### 4.2.2.1. Tampilan Halaman “Profil Kota Batu”

- Tekan tombol Kota Batu pada menu halaman Utama



Gambar 4.2 Halaman Profil Kota Batu

#### 4.2.2.2. Tampilan Halaman “Coban Rondo”

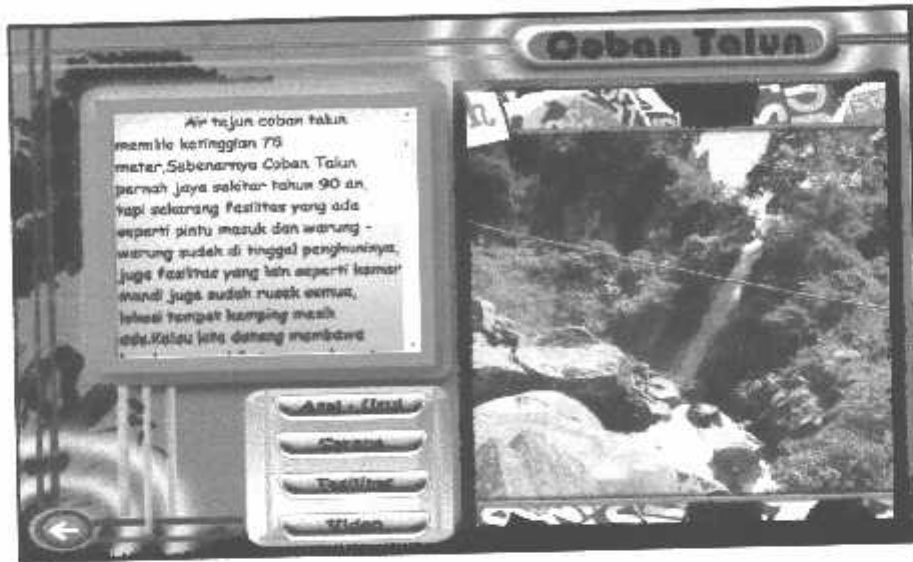
- Tekan tombol Coban Rondo pada menu halaman utama



Gambar 4.3 Tampilan Coban Rondo

#### 4.2.2.3. Tampilan Halaman “Coban Talun”

- Tekan tombol Coban Talun pada menu halaman utama



Gambar 4.4 Tampilan Coban Talun

#### 4.2.2.4. Tampilan Halaman “Pemandian Selecta”

- Tekan tombol Pemandian selecta pada menu halaman utama

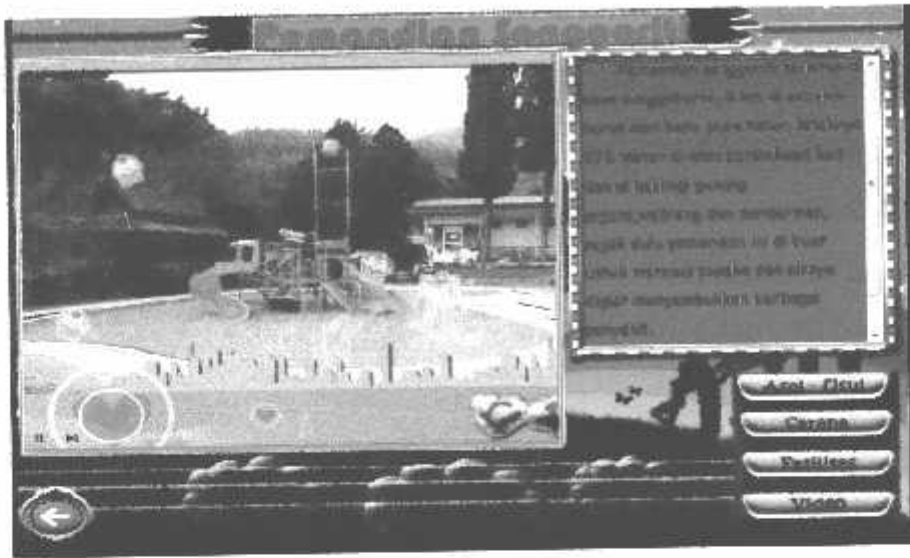


Gambar 4.5 Tampilan Halaman Pemandian Selecta



#### 4.2.3.5 Tampilan Halaman “Pemandian Songgoriti”.

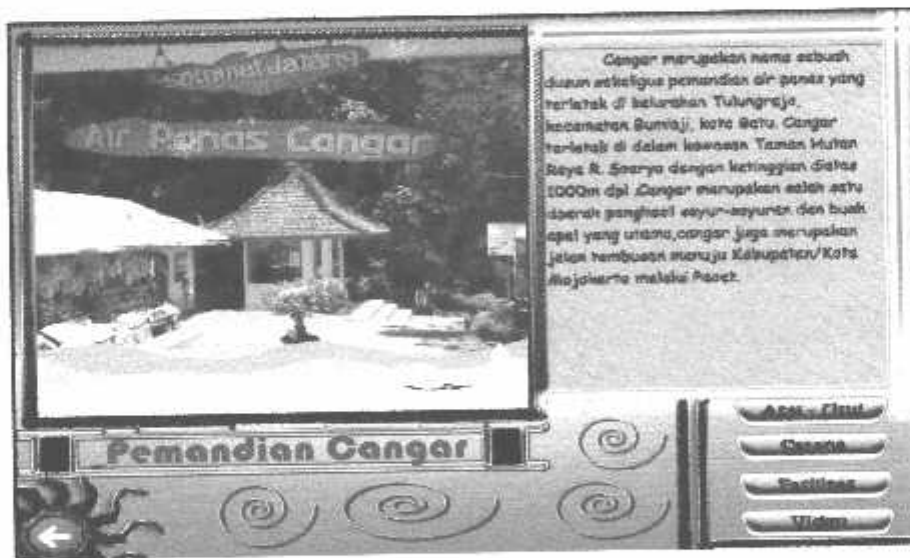
- Tekan tombol Pemandian Songgoriti pada menu halaman utama



Gambar 4.6 Tampilan halaman Pemandian Songgoriti

#### 4.2.3.6 Tampilan Halaman “Pemandian Cagar”

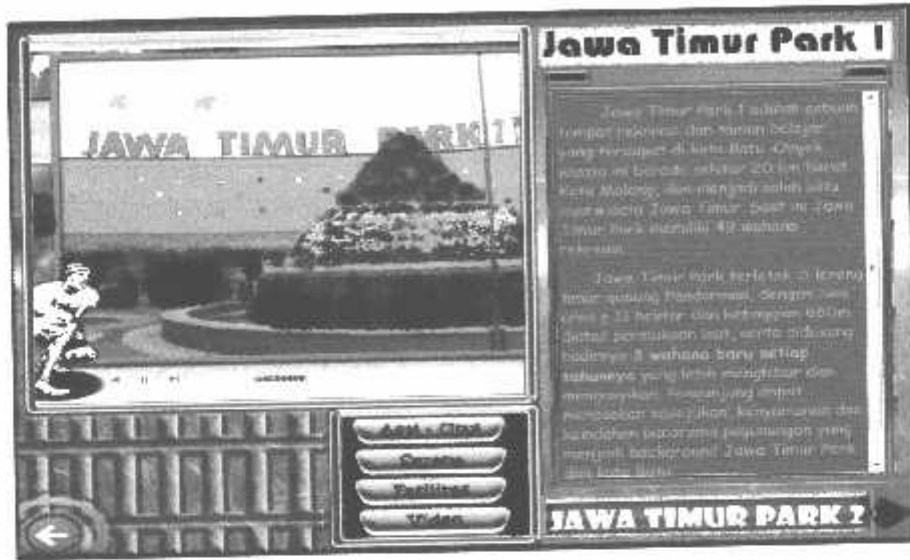
- Tekan tombol Pemandian Cagar pada menu halaman utama.



Gambar 4.7 Tampilan halaman Pemandian Cagar

#### 4.2.3.7 Tampilan Halaman "Jatim Park I"

- Setelah tombol Jatim Park I ditekan pada halaman utama



Gambar 4.8 Halaman Jatim Park I

#### 4.2.3.8 Tampilan Halaman "Jatim Park II"

- Setelah tombol Jatim Park II ditekan pada halaman utama.



Gambar 4.9 Halaman Jatim Park II

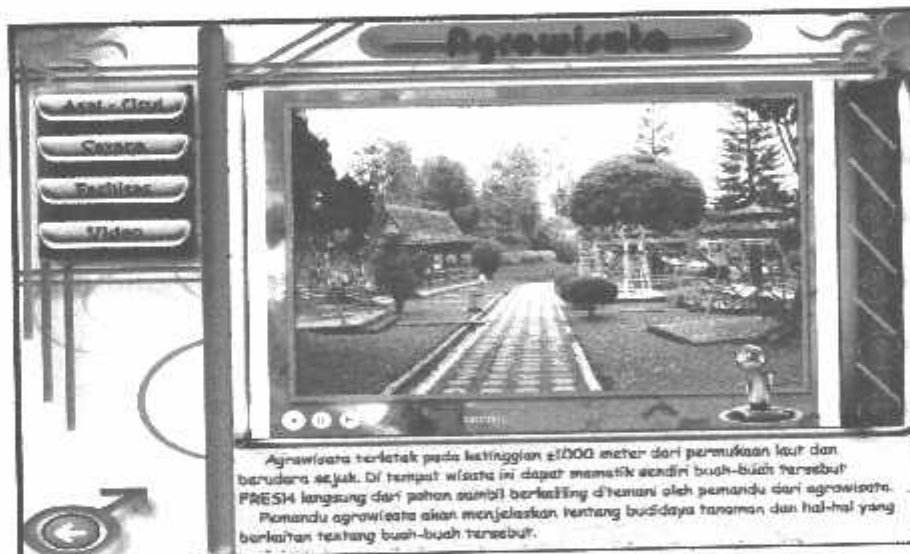
#### 4.2.3.9 Tampilan Halaman “BNS”

- Setelah tombol BNS di tekan pada halaman utama



Gambar 4.10 Halaman BNS

#### 4.2.3.10 Tampilan Halaman “Argowisata”



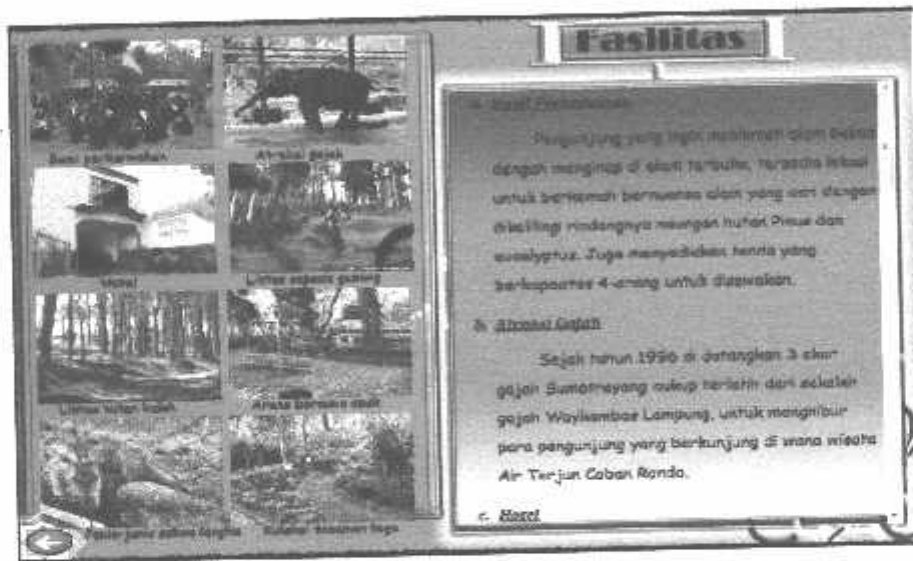
Gambar 4.11 Halaman Argowisata

### 4.3 Tampilan Halaman "Fasilitas"

Fasilitas adalah tempat yang di sediakan dan sifatnya tidak Free atau membayar dengan jumlah uang tertentu.

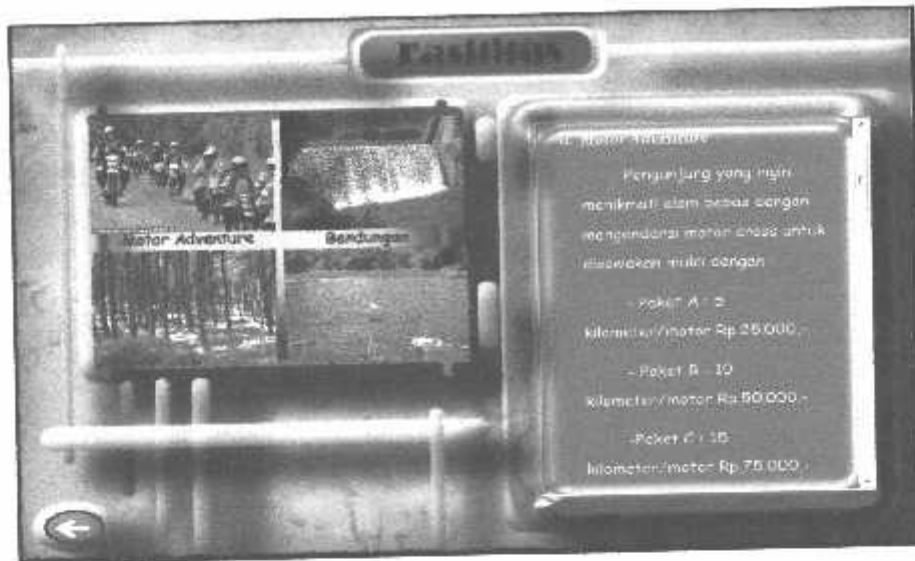
Berikut ini merupakan tampilan dari halaman Fasilitas. Halaman Fasilitas menampilkan Gambar – gambar dan Foto – foto yang ada di setiap Tempat Priwisata di Kota Batu, halama ini juga menjelaskan tentang fasilitas berapa harga per-fasilitas yang ada. Fasilitas yang di sediakan antara lain Wahana Bermain, Gort Card, FlyingFox, dan lain – lain.

#### 4.3.1 Halaman Fasilitas Coban Rondo



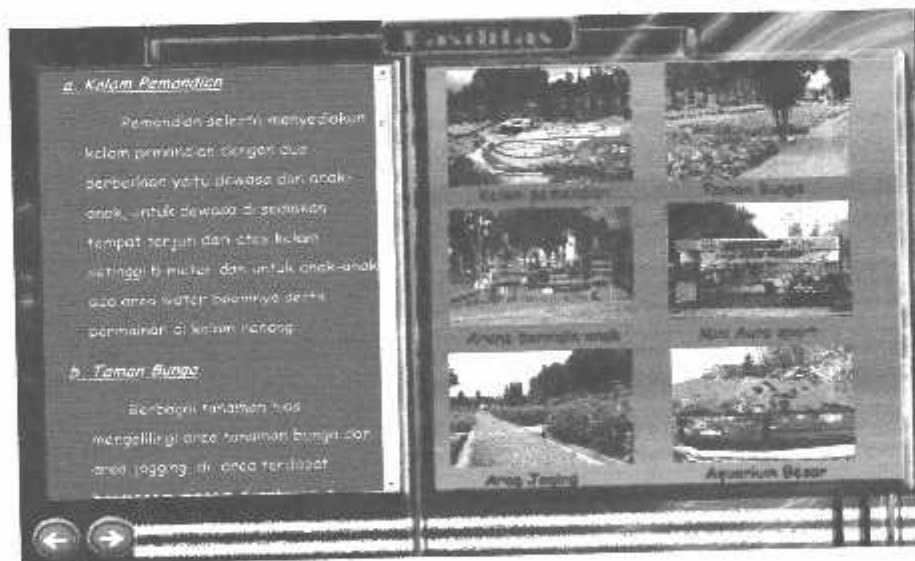
Gambar 4.12 Halaman Fasilitas Coban Rondo

### 4.3.2 Halaman Fasilitas Coban Talun



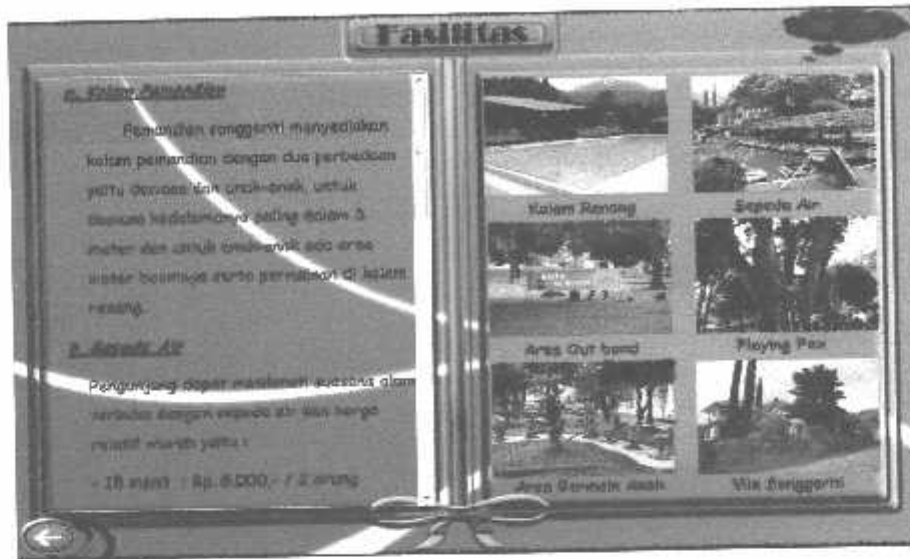
Gambar 4.13 Halaman Fasilitas Coban Talun

### 4.3.3 Halaman Fasilitas Pemandian Selecta



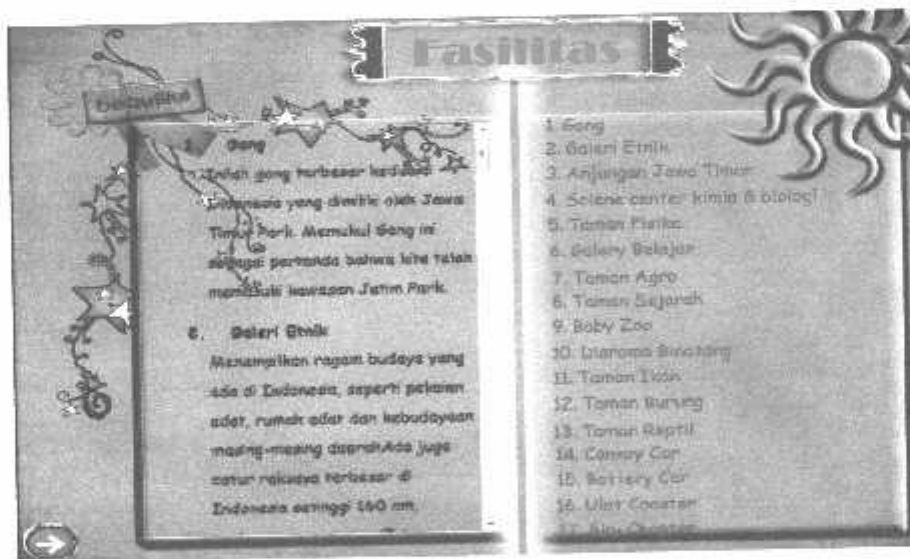
Gambar 4.14 Halaman Fasilitas Pemandian Selecta

#### 4.3.4 Halaman Fasilitas Pemandian Songgoriti



Gambar 4.15 Halaman Fasilitas Pemandian Songgoriti

#### 4.3.5 Halaman Fasilitas Jatim Park I



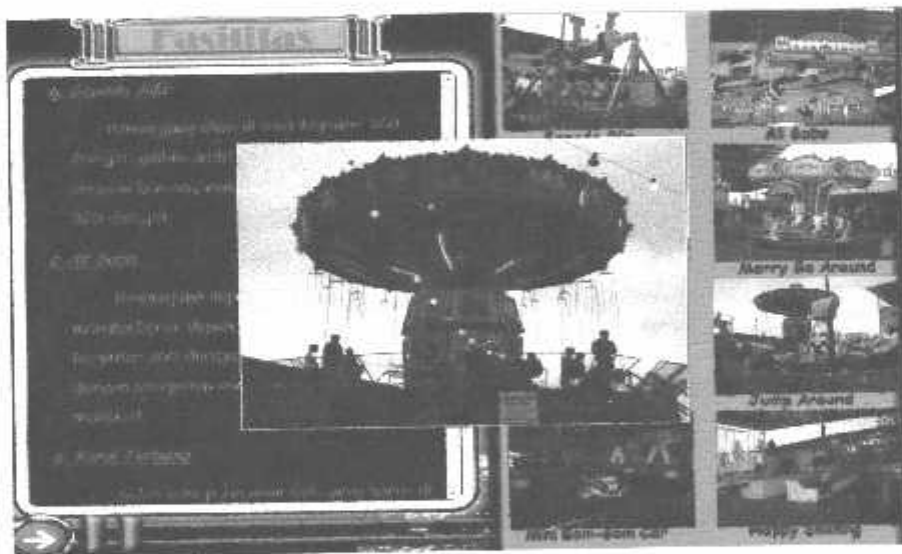
Gambar 4.16 Halaman Fasilitas Jatim Park I

#### 4.3.6 Halaman Fasilitas Jatim Park II



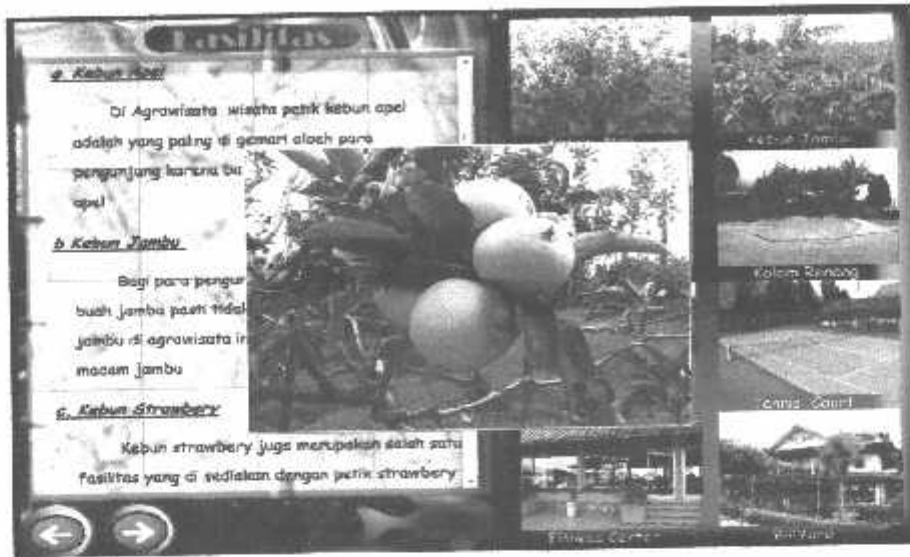
Gambar 4.17 Halaman Fasilitas Jatim Park II

#### 4.3.7 Halaman Fasilitas BNS ( Batu Night Spektakuler)



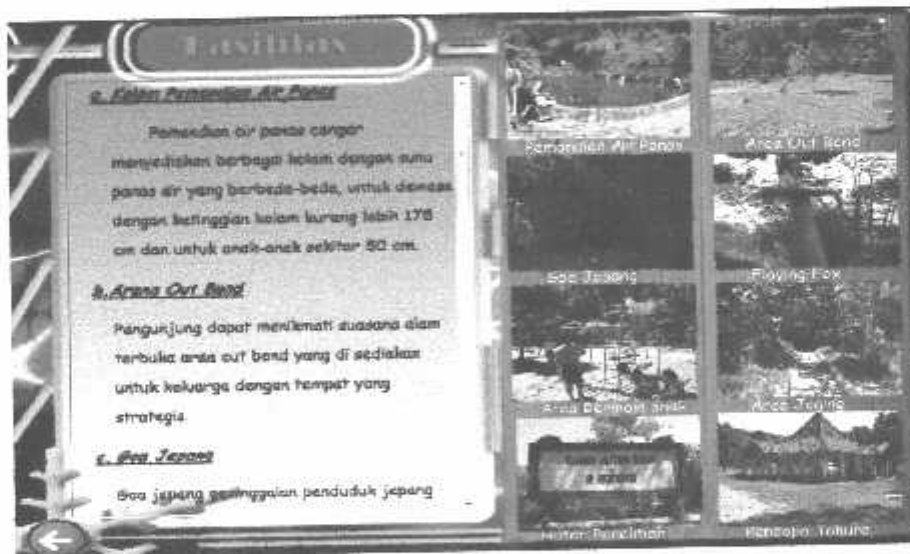
Gambar 4.18 Halaman Fasilitas BNS

#### 4.3.8 Halaman Fasilitas Agrowisata



Gambar 4.19 Halaman Fasilitas Agrowisata

#### 4.3.9 Halaman Fasilitas Pemandian Cagar



Gambar 4.20 Halaman Fasilitas Pemandian Cagar



#### 4. 4 Tampilan Halaman Sarana

Sarana adalah tempat yang di sediakan yang mendukung dan sifatnya Free atau tidak di pungut biaya sama sekali kecuali sarana Tempat Parkir.

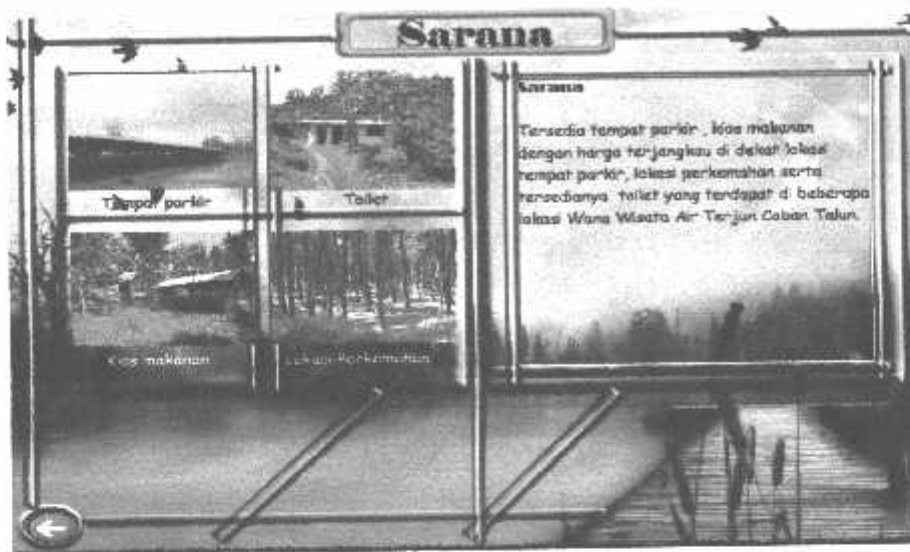
Halaman Sarana berisikan tentang apa saja sarana yang tersedia di tempat pariwisata, sarana ini meliputi toilet, Tempat Ibadah , Tempat Parkir, kolam renang dan lain – lain :

##### 4.4.1 Halaman Sarana Coban Rondo



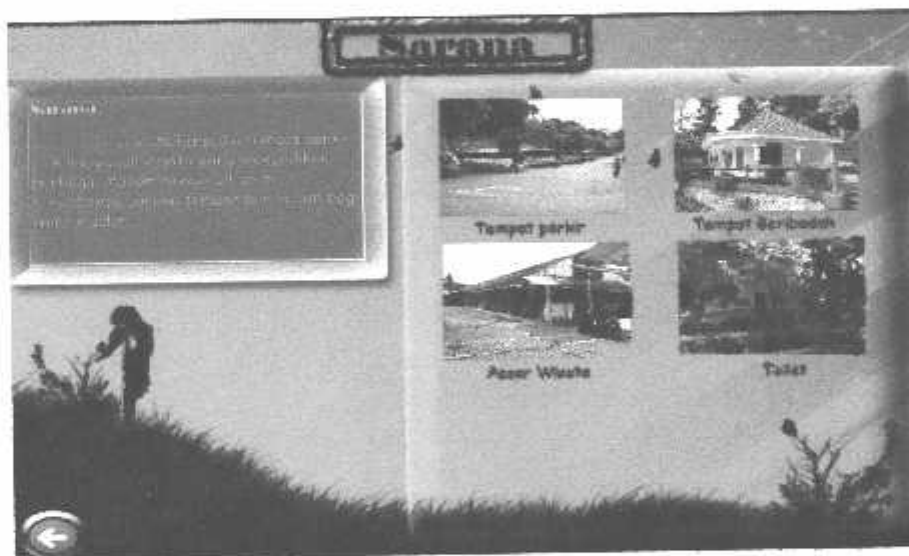
Gambar 4.21 Halaman Sarana Coban Rondo

#### 4.4.2 Halaman Sarana Coban Talun



Gambar 4.22 Halaman Sarana Coban Talun

#### 4.4.3 Halaman Sarana Pemandian Selecta



Gambar 4.23 Halaman Sarana Pemandian Selecta

#### 4.4.4 Halaman Sarana Pemandian Songgoriti



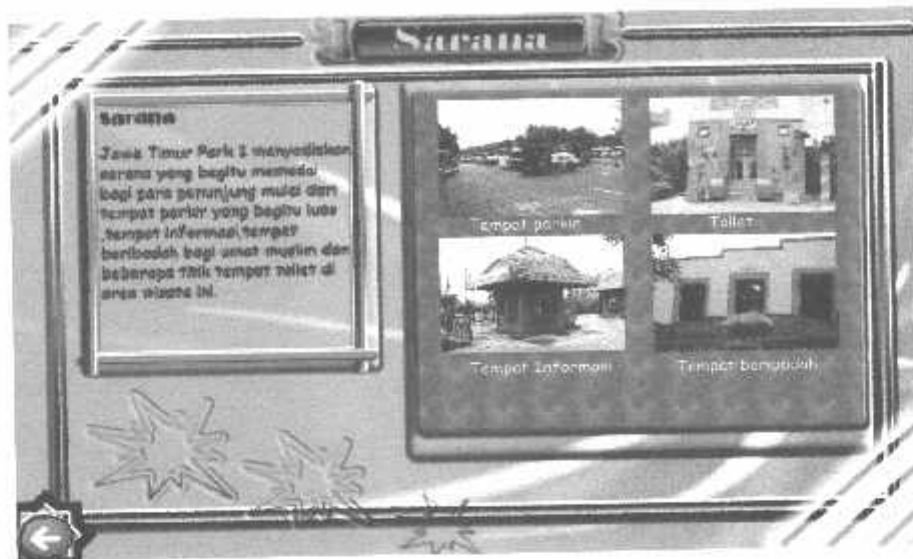
Gambar 4.24 Halaman Sarana Pemandian Songgoriti

#### 4.4.5 Halaman Sarana Pemandian Cangar



Gambar 4.25 Halaman Sarana Pemandian Cangar

#### 4.4.6 Halaman Sarana Jatim Park I



Gambar 4.26 Halaman Sarana Jatim Park I

#### 4.4.7 Halaman Sarana Jatim Park II



Gambar 4.27 Halaman Sarana Jatim Park II

#### 4.4.8 Halaman Sarana BNS



Gambar 4.28 Halaman Sarana BNS

#### 4.4.9 Halaman Sarana Agrowisata

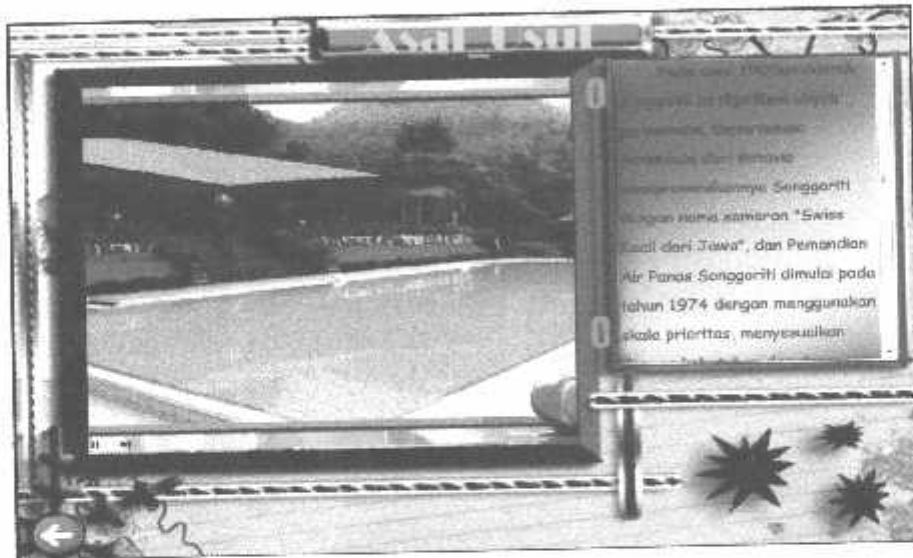


Gambar 4.29 Halaman Sarana Agrowisata

#### 4.9 Tampilan Halaman Asal – Usul

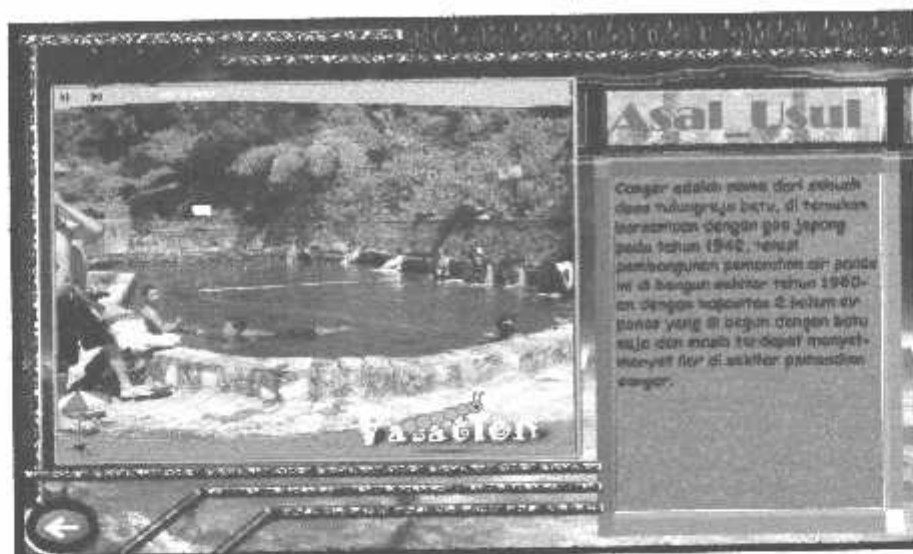
Halaman ini berisikan tentang pertama kalinya tempat Wisata alam di temukan seperti Coban Rondo dan Coban Talun, dan kapan didirikan tempat wisata modern seperti Jatim Park I dan II, BNS, Argowisata, Pemandian Cagar, Pemandian Selecta , Pemandian Songgoriti.

##### 4.9.1 Tampilan Halaman Asal – Usul Pemandian Songgoriti



Gambar 4.30 Halaman asal – usul Pemandian Songgoriti

#### 4.9.2 Tampilan Halaman Asal – Usul Pemandian Cagar



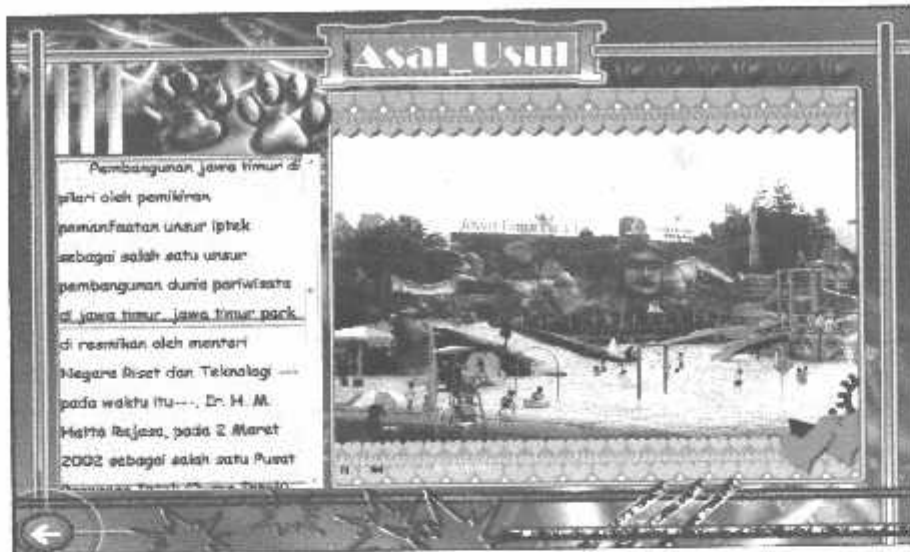
Gambar 4.31 Halaman asal – usul Pemandian Cagar

#### 4.9.3 Tampilan Halaman Asal – Usul Argowisata



Gambar 4.32 Halaman asal – usul Pemandian Argowisata

#### 4.9.4 Tampilan Halaman Asal – Usul Jatim Park I



Gambar 4.33 Halaman asal – usul Jatim Park I

#### 4.9.5 Tampilan Halaman Asal – Usul BNS



Gambar 4.34 Halaman asal – usul BNS

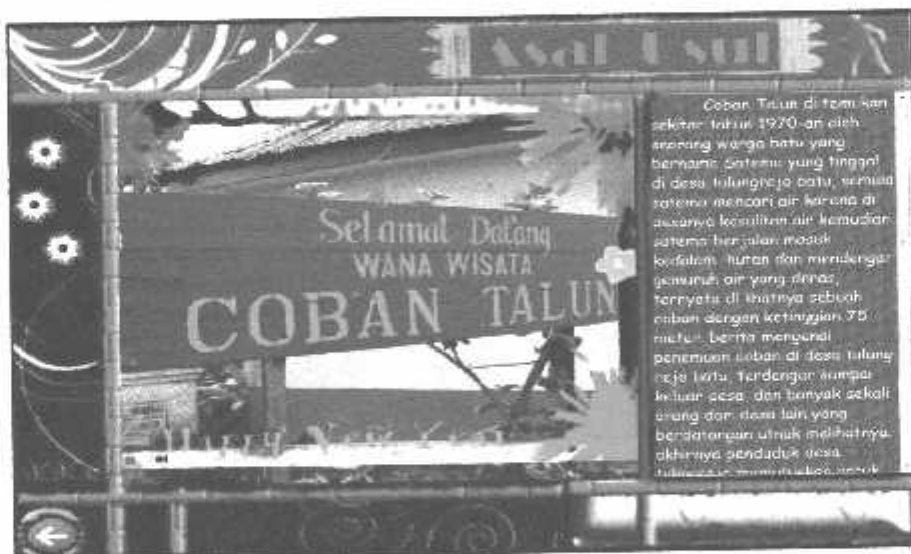


#### 4.9.6 Tampilan Halaman Asal – Usul Coban Rondo



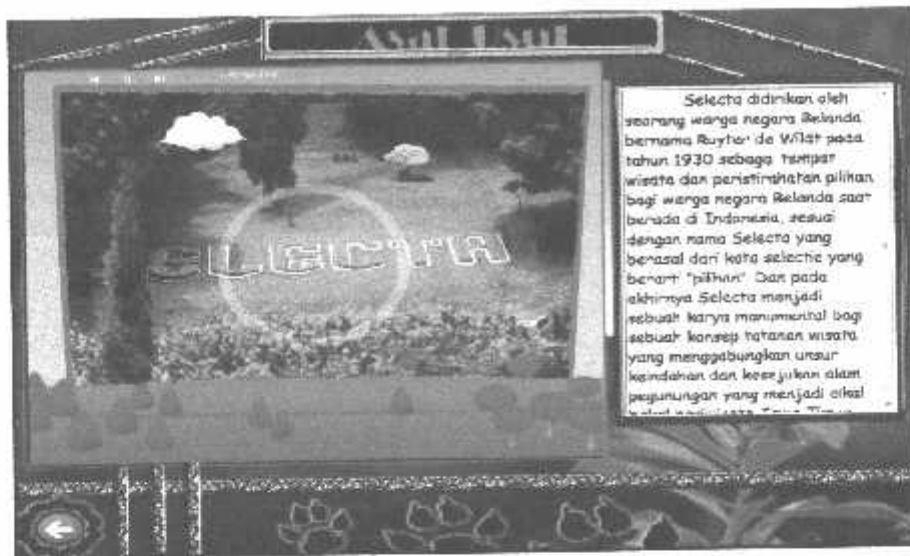
Gambar 4.35 Halaman asal – usul Coban Rondo

#### 4.9.7 Tampilan Halaman Asal – Usul Coban Talun



Gambar 4.36 Halaman asal – usul Coban Talun

#### 4.9.8 Tampilan Halaman Asal – Usul Pemandian Selecta

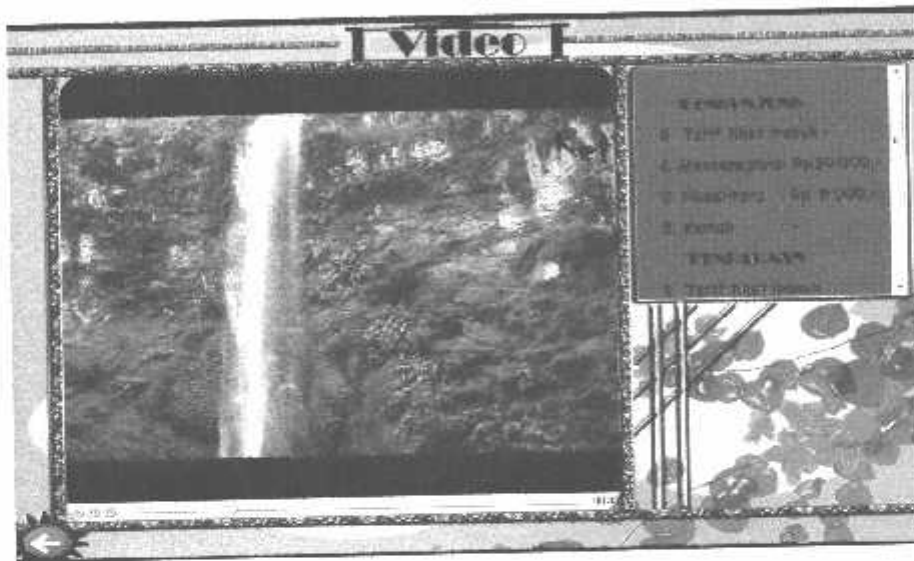


Gambar 4.37 Halaman asal – usul Pemandian Selecta

#### 4.10 Tampilan Halaman Video

Selain gambar dan foto yang di sajikan dalam Profil Tempat Pariwisata Kota Batu, juga di sajikan dalam bentuk Video yang akan memberikan afek lebih hidup antara lain :

##### 4.10.1 Tampilan Halaman Video Coban Rondo



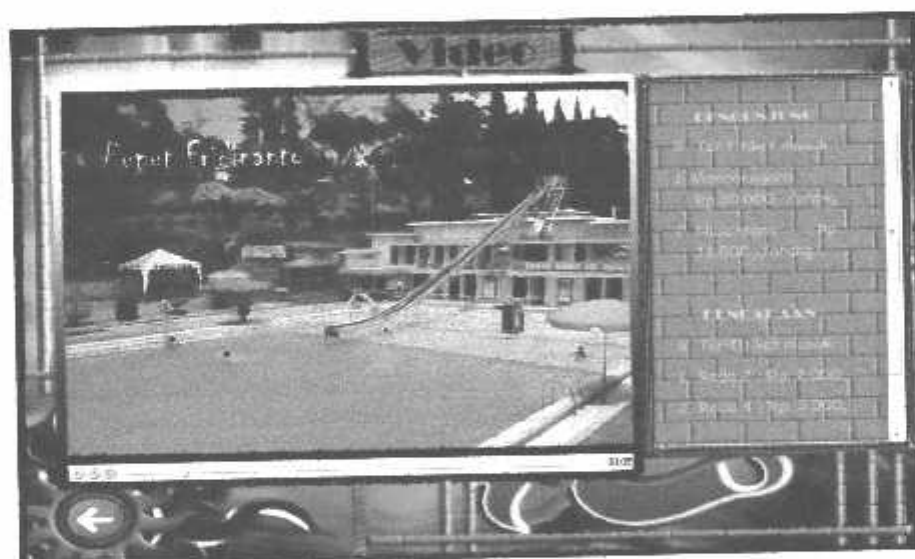
Gambar 4.38 Halaman Video Coban Rondo

#### 4.10.2 Tampilan Halaman Video Coban Talun



Gambar 4.39 Halaman Video Coban Talun

#### 4.10.3 Tampilan Halaman Video Pemandian Selecta



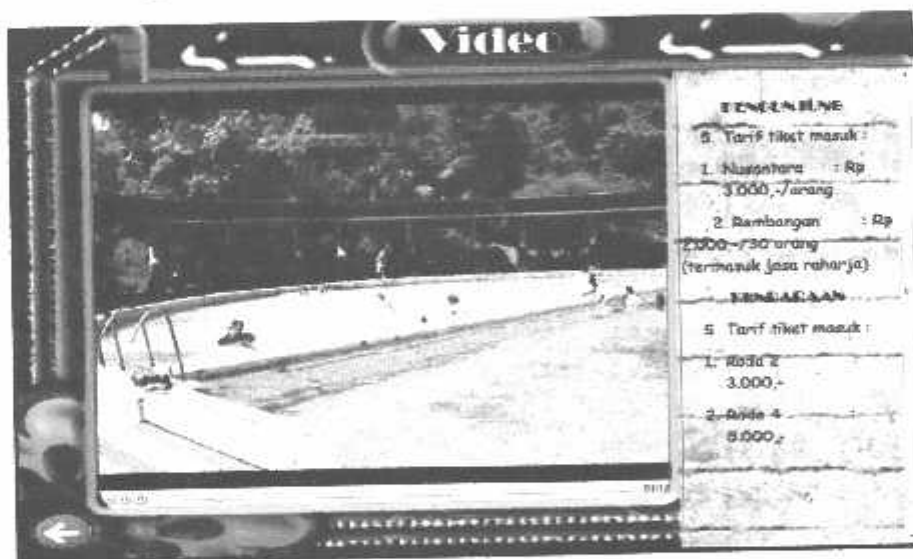
Gambar 4.40 Halaman Video Pemandian Selecta

#### 4.10.4 Tampilan Halaman Video Pemandian Songgoriti



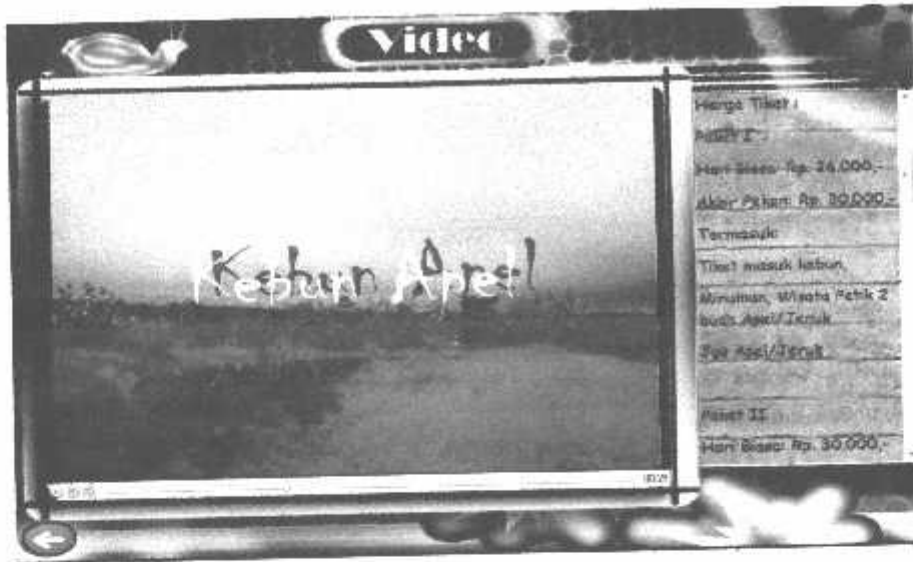
Gambar 4.41 Halaman Video Pemandian Songgoriti

#### 4.10.5 Tampilan Halaman Video Pemandian Cangar



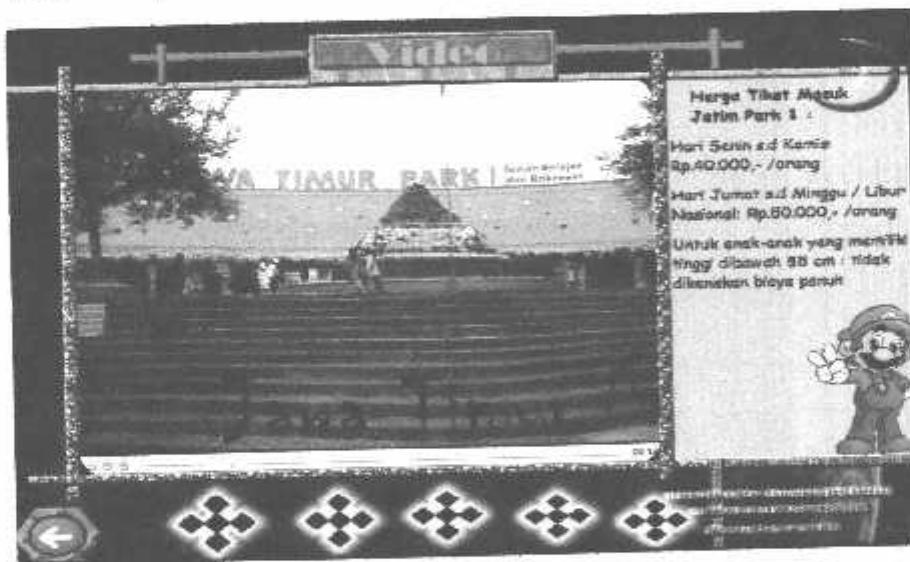
Gambar 4.42 Halaman Video Pemandian Cangar

#### 4.10.6 Tampilan Halaman Video Argowisata



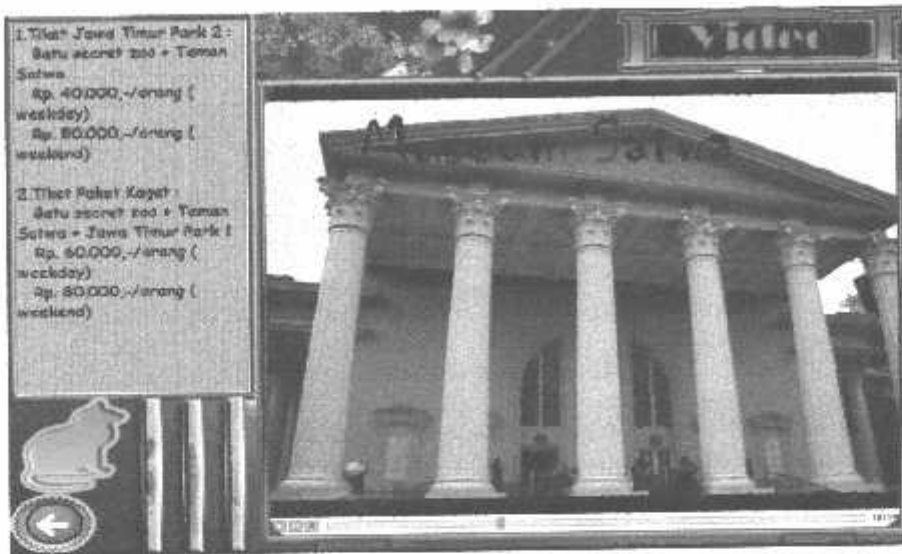
Gambar 4.43 Halaman Video Argowisata

#### 4.10.7 Tampilan Halaman Video Jatim Park 1



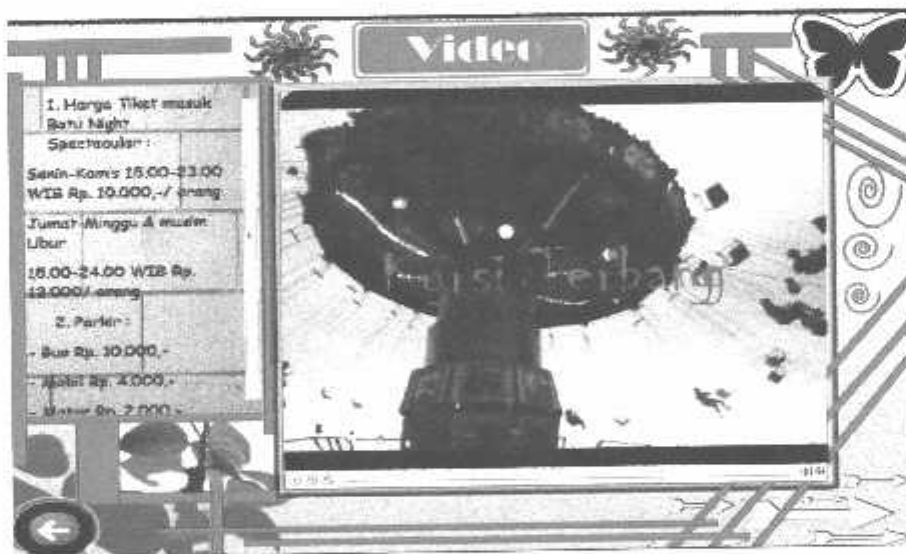
Gambar 4.44 Halaman Video Jatim Park 1

#### 4.10.8 Tampilan Halaman Video Jatim Park II



Gambar 4.45 Halaman Video Jatim Park II

#### 4.10.9 Tampilan Halaman Video BNS



Gambar 4.46 Halaman Video BNS





## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dari uraian dan pembahasan dari bab sebelumnya maka kita dapat mengambil beberapa kesimpulan :

1. Melalui program aplikasi Profil Pariwisata Kota Batu berbasis Multimedia ini, user dapat dengan mudah memaparkan ataupun mempresentasikan Pariwisata Kota Batu dan user dari luar atau pengunjung dapat dengan mudah mengetahui beberapa Pariwisata di Kota Batu.
2. Dengan menggunakan perangkat lunak AutoPlay Media Studio kita dapat membuat berbagai macam program aplikasi berbasis multimedia yang interaktif dan yang membatasinya hanyalah dari kreatifitas kita.
3. Program aplikasi Profil Pariwisata Kota Batu berbasis multimedia ini informasi dapat digunakan sebagai promosi tempat wisata di Kota Batu untuk menarik para wisatawan berkunjung ke Kota Batu.

## 5.2 Saran

Setelah program aplikasi ini dibuat, ada beberapa saran yang perlu dikemukakan antara lain :

1. Untuk membuat tampilan yang lebih menarik hendaknya dibutuhkan penguasaan tentang software yang digunakan yaitu AutoPlay Media Studio 7.5, Adobe Photoshop CS, Macromedia Flash Profesional 8.
2. Untuk memperindah tampilan hendaknya pada aplikasi ini dimasukan file-file animasi yang menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Raemana, Dony. (2006). *"Mapinfo Perbelanjaan Pakaian dan Asesoris di Kota Bandung dengan Macromedia Flash"*. Bandung: Universitas Padjadjaran.
- [2]. Suyanto, M. (2005). *"Multimedia alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing"*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- [3]. Ahmad Imam Trinugroho, ST.,MMSI (2005), *"Perancangan Sistem Informasi"*. (<http://www.imam.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/folder/0.0>)
- [4]. Indigo Rose Corporation (2008) *"AutoPlay Media Studio 7.5 – Visual Software Development"* (<http://www.indigoroze.com>)
- [5]. Stevano Bayu. (2008). *"Photoshop CS Effect & Magics : Text and Texture"*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- [6]. Jayan. (2007). *"64 Trik Tersembunyi Flash"*. Palembang: Maxikom.



---

**BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR**  
**PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO D-III**  
**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

Nama Mahasiswa : Puput Firdianto  
Nim : 0752514  
Program Studi : Teknik Elektro D-III  
Konsentrasi : Teknik Komputer  
Judul Tugas Akhir : Profil Pariwisata Kota Batu Berbasis Multimedia

Dipertahankan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir Jenjang Program Diploma Tiga (D-III) pada:

Hari, Tanggal : Selasa, 22 Februari 2011  
Dengan Nilai : 86,05 (A)

***Panitia ujian Tugas Akhir***

Ketua

Ir. H. Taufik Hidayat, MT  
NIP. Y 101 8700 151

Sekretaris

Bambang Prio Hartono, ST, MT  
NIP. Y. 1028400082

Anggota Penguji I

Bambang Prio Hartono, ST, MT  
NIP. Y. 102840008






Anggota Penguji II

Ir. Eko Nurcahyo  
NIP. Y. 1028700172

---

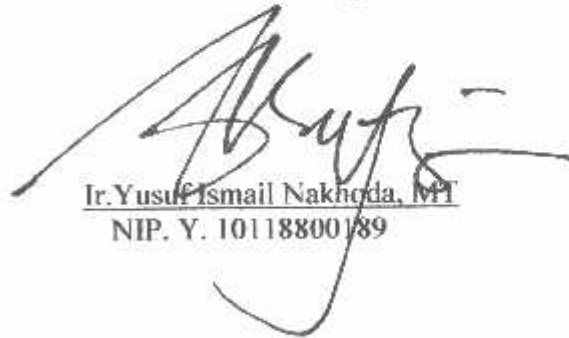
## LEMBAR ASISTENSI

Nama : Puput Firdianto  
NIM : 0752514  
Jurusan : Teknik Listrik D III  
Konsentrasi : Teknik Komputer D III  
Dosen Pembimbing : Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT  
Waktu Bimbingan : 01/01/2011 s/d 01/06/2011  
Judul : Profil Pariwisata Kota Batu Berbasis Multimedia

No	Tanggal	Keterangan	Paraf
1	01/01/2011	BAB I : PENDAHULUAN Pengaturan huruf dan spasi	
2	05/01/2011	BAB II : TINJAUAN PUSTAKA Huruf asing dicetak miring	
3	26/02/2011	BAB III : PERANCANGAN SISTEM Pengukuran ukuran tabel	
4	26/02/2011	BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN Print screen harus sama ukuranya	
5	26/02/2011	BAB V : PENUTUP Huruf asing di cetak miring	

Malang, 2011

Dosen Pembimbing



Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT  
NIP. Y. 10118800189

## **Lampiran *Source Code* atau perintah program:**

### **1. Halaman Utama (*Page Index*)**

#### **Tombol *Play* (ButtonPlay)**

*Event On Click:*

```
Audio.Play(CHANNEL_BACKGROUND);  
Button.SetVisible("ButtonPlay", false);  
Button.SetVisible("ButtonStop", true);
```

#### **1.2. Tombol *Stop* (ButtonStop)**

*Event On Click :*

```
Audio.Stop(CHANNEL_BACKGROUND);  
Button.SetVisible("ButtonStop", false);  
Button.SetVisible("ButtonPlay", true);
```

#### **1.3. Tombol logo Kota Batu (Button)**

*Event On Click :*

```
Page.Jump("2");
```

#### **1.4. Tombol coban rondo (Button)**

*Event On Click :*

```
Page.Jump("3");
```

---

**1.5. Tombol coban talun(Button)**

*Event On Click :*

Page.Jump("4");

**1.6. Tombol pemandian selecta (Button)**

*Event On Click :*

Page.Jump("14");

**1.7. Tombol pemandian songgoriti (Button)**

*Event On Click :*

Page.Jump("7");

**1.8. Halaman pemandian cangar (button)**

*Event On Click:*

Page.Jump("24");

**1.9. Halaman Agrowisata(button)**

*Event On Click:*

Page.Jump("29");

**2.0. Halaman jatim park 1 & 2 (button)**

*Event On Click:*

Page.Jump("35");

---